
11/91 DAS MEISTVERKAUFTE COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN
Markt&Technik
POWER PLAY
Die Nr.1
DM 6,50
öS 50,-/ sfr 6,50
Lit.6900/ hfl 8,-
dkr 35,-/ fmk 24,-
Klassiker schießt wieder
NEMESIS 2
...und viele andere Knaller für Game Boy
Exklusiv
WIZARDRY 7
•Neue Features •Schöne Grafik •Mehr Monster
Power unter´m Tower
NEBEL, NEWS UND NEUE SOFTWARE
Großer Bericht von der London-Messe
Tag der Abrechnung
TERMINATOR 2
Das 100-Millionen-Dollar-Projekt: Der Film, das Spiel, die Fakten

intern



Arnold sah auch schon mal besser aus. Alles über Terminator II auf Seite 18.

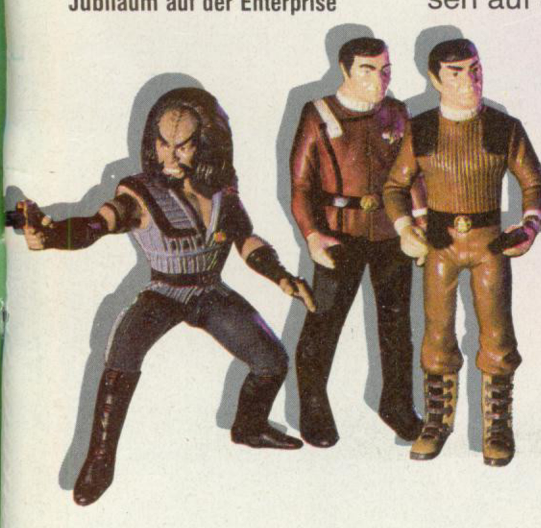
Harte Fäuste

Es ist nicht einfach, in der Redaktion an sein Lieblingsspiel zu kommen. Pakete voller Neuheiten, das ist selbst für gestandene Spieler wie Weihnachten. Doch Weihnachtsgeschenke haben einen entscheidenden Vorteil: Sie müssen nicht geteilt werden. Also gehen die Redakteure regelmäßig gegen 10 Uhr in Lauerstellung, um über einen Haufen Pakete herzufallen — dabei staubt's schlimmer als in Comicstrips. Zitat aus einem Leserbrief: Wie läuft das bei Euch? Wer härter zuschlägt, dem gehört "Wing Commander IV"? — Ganz so schlimm ist's nicht, aber die Verteilung gestaltet sich mindestens so hitzig wie eine Wertungskonferenz. Besuchszeit in der Redaktion: Wolfram von Eichborn von "Selling Points", gerngesehener Gast, brachte unter anderem "Rodland", danach setzte man sich auf einen Plausch gemütlich in einen bayerischen Biergarten. Ebenfalls reif für Hopfen und Malz: Rebecca Wallbridge von Activision, die Meretzkys "Leather Godesses II" vorstellte (auf Seite 24); Emanuelle Kreuz zeigte eine Woche später Neuheiten von Loriciels (anschließend Bier).

Ertappt: Wolfram erholt sich vom Spielestreß.

Michael schaffte mit Überredungskunst die ersten Bilder von "Wizardy 7" heran: Etwas, worauf wir besonders stolz sind (zu lesen auf Seite 28). Doc "Spock" Bobo schrieb nicht nur den Star Trek-Bericht (Seite 138), sondern machte mit seiner Terminator II-Vorschau (Seite 18) die ganze Redaktion heiß auf den Film.

"Beam me up, Scotty": Jubiläum auf der Enterprise



Hart behandelte das Leben diesmal Layouter Arno Krämer. Er donnerte mit seinem Motorrad in ein vorwitziges Auto. Gottlob ging's glimpflich ab: Eine saftige Gehirnerschütterung, Prellungen, Schürfungen und eine demolierte Maschine. Wir wünschen Arno gute Besserung.

Einen gesunden Monat wünscht Euer

Power-Play-Team

25 Jahre spitze Ohren: Spock & Co. feiern Jubiläum. *POWER PLAY* feiert mit und präsentiert Hintergründiges und Witziges aus 25 Jahren "Raumschiff Enterprise".

138

11/91 DAS MEISTVERKAUFTE COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN DM 6,50

POWER PLAY

Die Nr. 1

156 Klassiker schießt wieder NEMESIS 2 ...und viele andere Knaller für Game Boy

28 Exklusiv WIZARDRY 7 •Neue Features •Schöne Grafik •Mehr Monster

6 Power unter'm Tower NEBEL, NEWS UND NEUE SOFTWARE Großer Bericht von der London-Messe

18 Tag der Abrechnung TERMINATOR 2 Das 100-Millionen-Dollar-Projekt: Der Film, das Spiel, die Fakten

Aktuell

Rubriken

Unter der Lupe

Story

133

Schöner der Busen nie wogte: Lustmolch Larrys erstes Abenteuer erlebt im neuen VGA-Gewand eine farbenprächtige Renaissance.



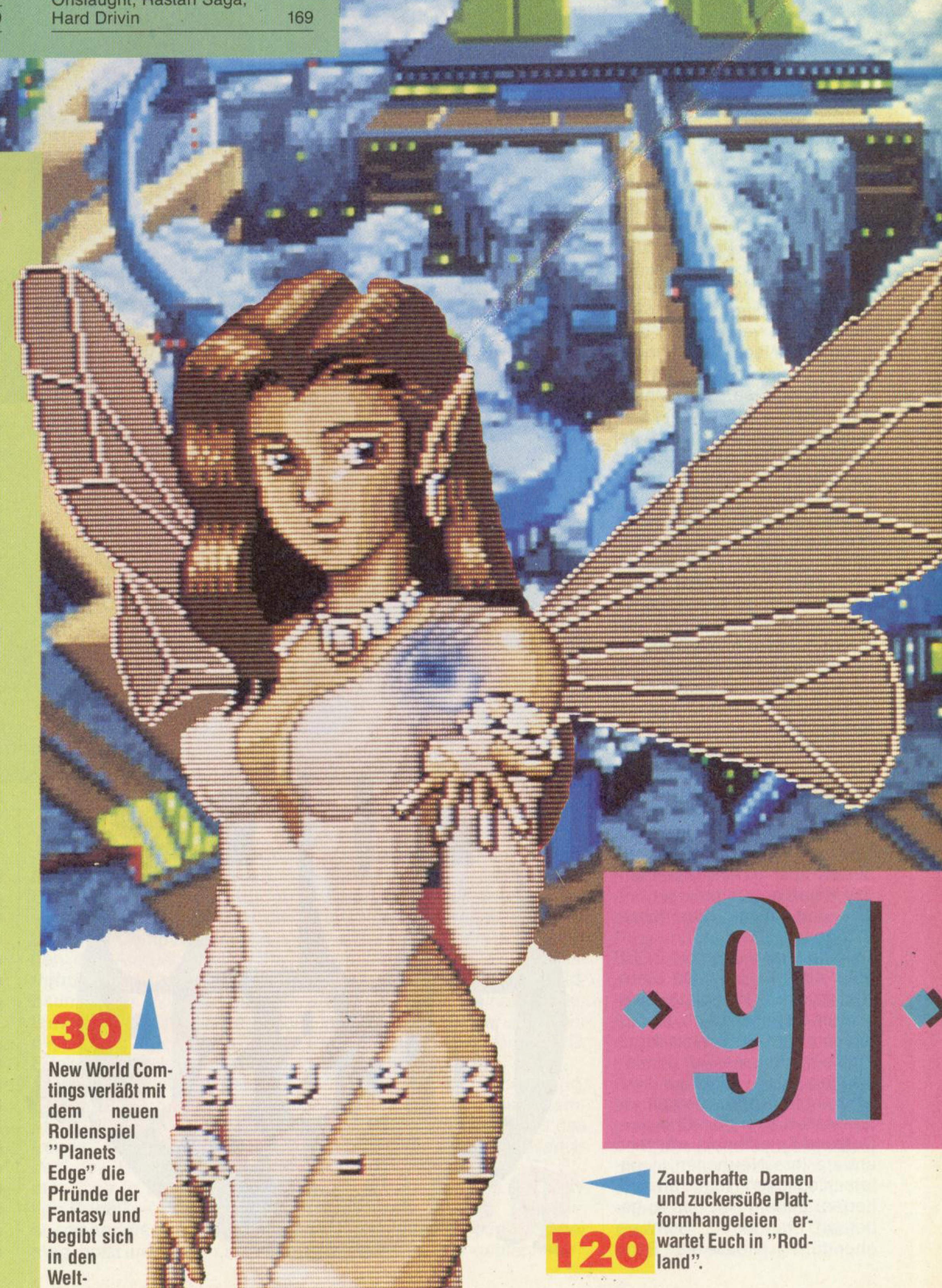
•11•

Computerspieletests

Videospieletests

Power-Tips

■ **Titelthemen**



30 New World Comtings verläßt mit dem neuen Rollenspiel "Planets Edge" die Pfründe der Fantasy und begibt sich in den Weltraum.

·91·

120 Zauberhafte Damen und zuckersüße Plattformhangeleien erwartet Euch in "Rodland".

Jedes Jahr kündigen untrügliche Zeichen das Nahen des Weihnachtsfestes an. Während hier und da schon die ersten Christbaumkugeln im Schaufenster auftauchen, in Schokoladenfabriken Osterhasen hastig zu Weihnachtsmännern umgeschmolzen werden und immer öfter Besinnliches aus dem Radiolautsprecher rieselt, bereitet sich auch die Computerspielewelt auf die Weihnachtszeit vor. Um die heißesten Spieleknaller vorzustellen, findet regelmäßig jedes Jahr auf dem Messegelände des Earls Court in London die "European Computer Entertainment Show", kurz "ECES" genannt, statt.

Volker und Michael düsten in die Themsemetropole, um einen Blick auf die Spieleneuheiten zu werfen. Während Michael ohne große Probleme Sicherheitskontrollen, Flug und britischen Zoll überstand, wurde Volker vom Pech verfolgt. Kaum in London angekommen, mußte Volker sein gesammeltes Gepäck ("Haben Sie was zu verzollen?") ausbuddeln. Nach ausgiebiger Suche (ein paar *POWER PLAY*-Ausgaben, Visitenkarten, Hosen und Socken) konnte Volker erleichtert den Koffer zuklappen. Auf dem Rückweg erregte das neue ***Tony La Russa's Baseball*** in Volkers Habseligkeiten das Aufsehen der britischen Behörden. Mehrfaches Röntgen der Spielepackung enthüllte den tüchtigen Beamten nicht nur den Inhalt ("Tatsächlich: Nur ein Computerspiel"), sondern löschte auch alle Daten auf der Diskette. Entnervt in München gelandet ereilte der nächste Schicksalsschlag den geplagten Redakteur: Volkers so akribisch durchforsteter Koffer wurde versehentlich in die verkehrte Maschine verladen und flog derweil nach Hamburg. Dort brüteten Sicherheitsexperten über einem brummenden Rasierer, schmutziger Wäsche und ein paar Kilo Pressemappen.

Leider stand auch die ECES unter einem schlechten Stern. Die groß angekündigte Spieleshow entpuppte sich, im Gegensatz zum Vorjahr, als regelrechte Minimesse. Auf dem offiziellen und deutlich geschrumpften Messegelände tummelten sich nur rund zwei Dutzend Spielfirmen, während andere Ihre Neuheiten in unterschiedlichen Hotels präsentierten. Zudem war das Angebot an brandneuer Software eher dürftig. Die meisten Spiele war schon auf der CES in Chicago zu sehen, und "echte" Neuheiten waren so rar wie sechs Richtige im Lotto.

Die interessantesten der vorgestellten Spiele findet Ihr auf den folgenden Seiten. *mh/vw*



Weihnachten steht wieder vor der Tür. Auf der European Computer Entertainment Show in London wurden die Knüller für den Gabentisch vorgestellt. Volker und Michael schauten sich auf der Messe für Euch um.

ECES MESSE Rundschau

Rote Busse, heiße Köpfe: In London wird der Spieleherbst eingeläutet.

Accolade

Die Zauberer sind wieder los, zumindest in ***Spellcasting 201 — The Sorcerer's Appliance***. Der zweite Teil von Steve Meretzkys Textadventure wird in Europa von Accolade vertrieben. Held Ernie Eaglebeak muß die harten Aufnahmebedingungen einer Studentenverbindung überstehen und wird mit seinen Abenteuern garantiert für Lachkrämpfe vor dem Monitor sorgen. PC-Besitzer dürfen im Oktober mit der Texteingabe beginnen.

Wie nicht anders zu erwarten, war die Demovorführung von ***Elvira II — The Jaws of Cerberus*** eng von männlichen Zuschauern umlagert. In der Fortsetzung darf der Spieler die vollbrüstige Dame aus den Klauen eines lüsternen Monsters befreien. Wir können uns alle ausmalen, wie die Belohnung wohl aussehen wird. PC-





▲ So schön kann VGA sein: "Les Manley in: Lost in L.A." (MS-DOS/VGA)

und Amiga-Besitzer sollten schon mal Hormone schlucken, im Herbst geht's los.

Außerdem zu sehen: Die Sportsimulation ***Mike Ditka Ultimate Football***. Wer schon immer einmal einen "Home Run" machen wollte, kann im Oktober auf seinem PC loslegen. VGA-Grafiken und digitalisierte Sprachausgabe machen die komplizierten Regeln vielleicht etwas leichter verständlich. Im Adventure ***Les Manley in : Lost in L.A.*** steuern wir unseren Helden durch schönste VGA-Grafiken und lösen haufenweise Rätsel im guten alten Sierra-Stil. Der genaue Erscheinungstermin für die PC-Version stand noch immer nicht fest.

Domark

Auch bei Domark hielt sich die Ausbeute an Neuheiten in Grenzen. Prügelfans dürfen sich rechtzeitig zum Fest der Liebe die Computerumsetzungen des Atari-Automaten ***Pitfighter*** unter den Weihnachtsbaum legen. Wie die Automatenversion beeindrucken auch die Umsetzungen durch Zoom-Effekte und weiches Scrolling. An den Prügeleien in der Grube dürfen sich PC-, Amiga-, Atari-ST- und C-64-Besitzer erfreuen. Mit den Regelmysterien des Rugby-Sports, kann man sich in der Sportsimulation ***Rugby — The World Cup*** auseinandersetzen. Wer's mag, bolzt im Oktober auf Amiga, Atari ST und C 64 los. Piloten, die sich an russische Maschinen gewöhnt haben, dürfen mit ***Mig 29M Super Fulcrum*** wieder durchstarten und den Luftraum unsicher machen. In der Fortsetzung von "Mig 29" gibt's mehr Missionen, eine kompletten Feldzug und einen kleinen Strategieteil. Der Russensimulator erscheint im Oktober für PC, Amiga und Atari ST.

Außerdem in Vorbereitung: Der Automatenklassiker ***Rampart*** für alle Systeme und das 3-D-Rollenspiel ***Shadowlands*** für PC, Amiga und Atari ST. Für das Master System sind Umsetzungen von ***Ms. PacMan***, ***Klax***, ***Rampart*** und ***Super Space Invaders*** geplant.

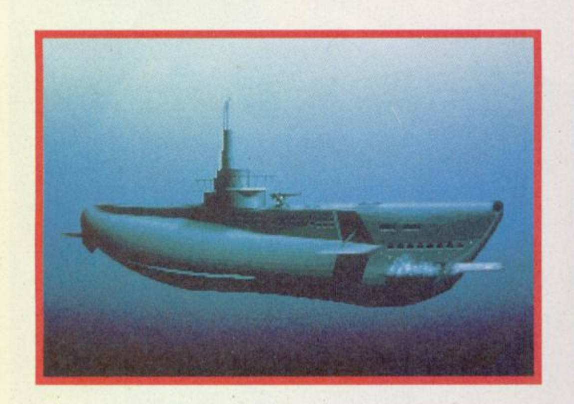
Electronic Arts

Wie schon auf der Chicago CES wurden bei **Electronic Arts** hauptsächlich Videospiele und Umsetzungen älterer Titel vorgestellt. Zu sehen waren die Mega-Drive-Versionen von ***Starflight*** und ***Killing Game Show*** (heißt jetzt ***Fatal Rewind***) sowie die Amiga- und ST-Fassungen der Rollenspiele ***Hard Nova***, ***Starflight II*** und des Strategieklopses ***Strikefleet***. Weiteres Modulfutter für Segas 16-Bit Konsole sind das Action-Adventure ***The Immortal***, der Kugelklassiker ***Marble Madness*** und Psygnosis ***Shadow of the Beast***, das Rollenspiel **Rings of Power**, das Motoradrennen ***Road Rash*** und die 3-D-Flugsimulation ***F-22 Interceptor***.

Nochmals vorgestellt wurde die Flugsimulation ***Birds of Prey*** und die **Three Sixty**-Taktikspiele ***Theatre of War***, ***Harpoon Challenger Pack***, ***Patriot***, sowie der Sportspaß ***ABC Sports 1992: Winter Sports Games***. Frisch aus den USA gab es das beeindruckende Rollenspiel im "Dungeon Master"-Stil, ***The Dark Crypt*** zu sehen. Die 3D-Labyrinthe, farbenfrohe Monster, fetzige Zaubersprüche und verzwickte Rätsel wird es nur für den Amiga geben. Andere Versionen sind zur Zeit nicht geplant. Gestandene Powermonger-Strategen

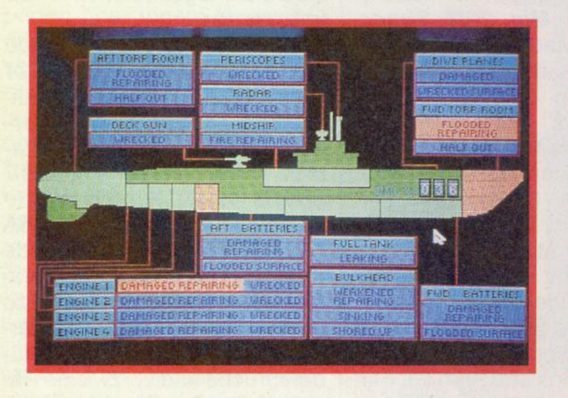
LAUTLOS

DEPTH 000 BRG 018 TARGET RANGE 01592
SPEED 15 LOADED BOW 06 TARGET SPEED 08
HDG 023 LOADED STERN 04 TARGET COURSE 341
TIME X 1







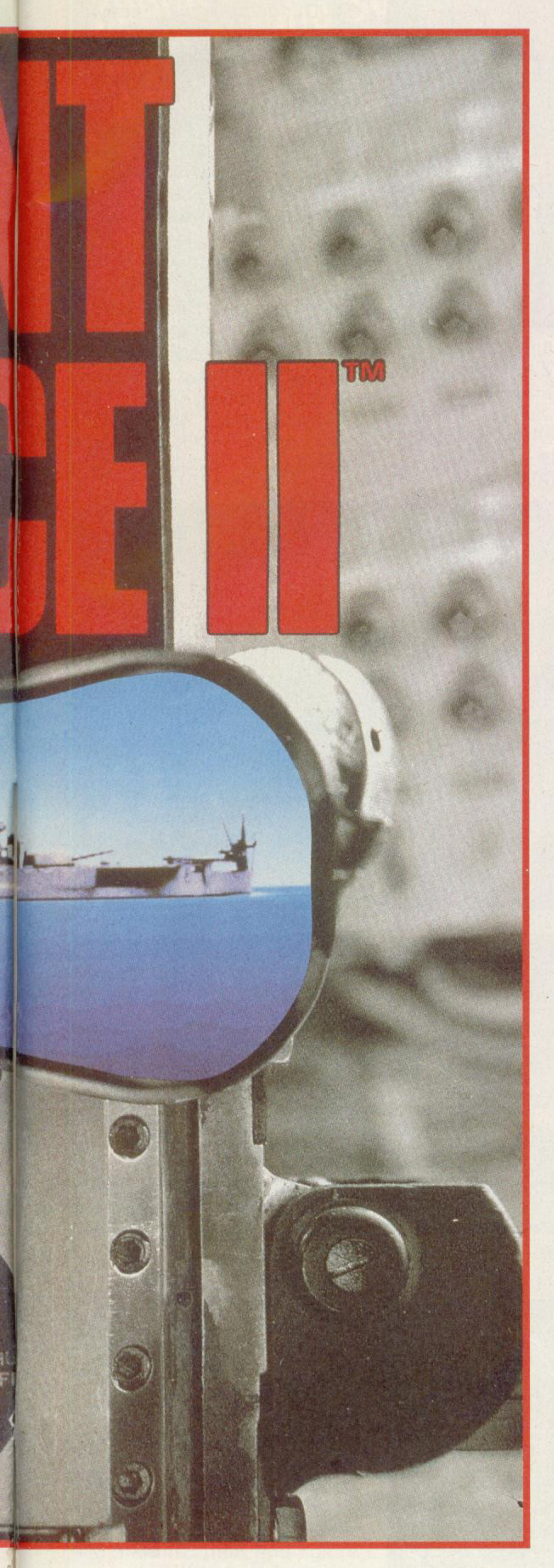


SILEN
SERVIC

ACTUAL SCREEN SHOWN

Silent Service II wird in Kürze in allen guten Softwareläden für G

AUS DER TIEFE



Im 2. Weltkrieg zum amerikanischen "Silent Service" zu gehören, das bedeutete eine Karriere voller Aktionen, Gefahren aber auch Ehrungen. Ganz auf sich gestellt und tief im Hinterland des Feindes haben sich U-Boot-Kommandanten aus der Tiefe des Meeres der erfolgreichsten Marine der Welt, der japanischen Pazifikflotte, gestellt und sie angegriffen. Mehr als vier Jahre lang haben die tapferen Männer des Silent Service die japanische maritime Wirtschaft bekämpft und ihre Schiffe versenkt. So wurde der Krieg im Pazifik aus den Tiefen des Meeres gewonnen.

"Silent Service" wurde nach seinem Erscheinen 1985 von Kritikern und Benutzern gleichermaßen als die Simulation jener heroischen Tage bezeichnet. Jetzt nimmt Silent Service II das Geschehen wieder auf und kann dank der Fortschritte in der Computer-Technologie noch viel mehr Realismus und Atmosphäre vermitteln. Fortschrittlichste Grafik und Tondesign verbinden sich mit aufregenden neuen Spieloptionen, darunter auch 'War Carrier', bei dem Sie den ganzen Feldzug im Südpazifik noch einmal bestehen können. Im jetzt völlig neuen Silent Service II erleben Sie eine geschichtlich exakte Simulation der Entschlüsse, Ängste und Triumphe eines U-Boot-Kommandanten des 2. Weltkriegs.



Commodore Amiga, Atari ST und IBM PC Kompatible auftauchen.



können bis zum Erscheinungstag von ***Populous 2*** die Zeit mit der ***Power Monger: World War I***-Szenariodiskette totschlagen. In der Hotelsuite von Electronic Arts zeigte die amerikanische Softwareschmiede **Interplay** ebenfalls bekanntes. Zum 25. Jahrestag der Serie ***Star Trek*** (Raumschiff Enterprise) war das passende Spiel zu sehen. Noch in Arbeit ist die komplett deutsche Amiga-Version von ***Lord of the Rings I*** und der Nachfolger für den PC (erscheint ebenfalls komplett in Deutsch). Schon im November dürfen sich alte "The Bard's Tale"-Fans mit dem ***The Bard's Tale Construction Kit*** eigene Labyrinthe basteln und diese mit Fallen und Monstern bevölkern.

Electronic Zoo

Das niedlichste Sprite der ganzen Messe durfte man bei **Electronic Zoo** bewundern. Gartenzwerg Grobble muß in ***Magic Garden*** einen typisch englischen Park auf Vordermann bringen. Er züchtet Blumen im Gewächshaus, mäht den Rasen und jagt vorwitzige Gnome und Maulwürfe. Wenn unser mausgesteuerter Freund nicht schnell genug arbeitet, gibt's ein Donnerwetter vom Zwergenkönig.

Magic Garden erscheint im Herbst für PC, Amiga und Atari ST. Außerdem zu sehen: ***Under Pressure***. In dem von Eldritch the Cat programmierten Ballerspiel metzelt Ihr Euch mit einem waffenstarrenden Kampfroboter durch acht horizontale Level. Die Kampforgie startet demnächst auf PC, Amiga und Atari ST. In ***Fireforce*** steuert Ihr einen eisenharten Söldner durch horizontal scrollende Wüsten, Dschungel und Städte. Alles, was sich bewegt, wird dabei niedergemacht, alles, was sich nicht bewegt, wird eingesammelt. Pünktlich zum Weihnachtsfest dürfen Amiga- und ST-Besitzer mit dem gar nicht christlichen Söldner-Epos loslegen.



▲ Sensenmann und Liebesglut. Auch in Elvira 2 ist für Aufregung gesorgt. (MS-DOS/VGA)

Mike Ditka Ultimate Football: schwere Regeln — leichtgemacht (MS-DOS/VGA) ▼



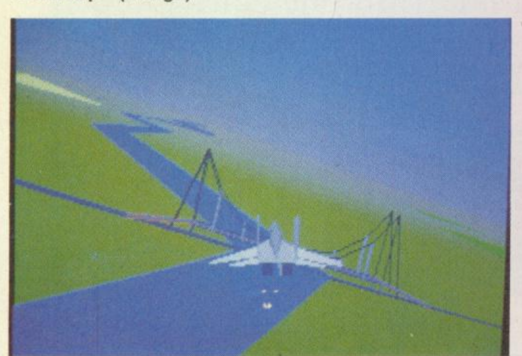
Einen sehr guten Eindruck machte ***Abandoned Places***. Das mausgesteuerte Rollenspiel verwöhnt mit detaillierter 3-D-Dungeon-Grafik. Eure vier Charaktere können zwischen 70 unterschiedlichen Zaubersprüchen wählen und sich mit allen Personen im Spiel unterhalten. Neben ausgiebigem Dungeon-Krabbeln, besucht Ihr Städte und Schlösser oder reitet durch die Landschaft. Die komplett deutsche Version erscheint Ende dieses Jahres für PC, Amiga und Atari ST. Ein höllisch schnelles Ballerspiel steht uns mit ***Cardiaxx*** ins Haus. Die fünf Levels rasen mit einer solchen Geschwindigkeit am Joystick-Piloten vorbei, daß die Adrenalindrüsen auf Hochtouren arbeiten. Voraussichtlicher Starttermin für PC, Amiga und Atari ST im Herbst.



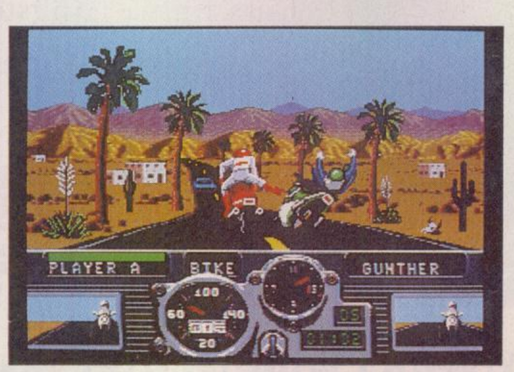
Nichts für zarte Nerven: "Rugby — The Worldcup" (Amiga)



Es darf geprügelt werden: "Pitfighter" (Amiga)



Da oben fliegt sie wieder: "Mig 29M Super Fulcrum" (MS-DOS/VGA)



"Roadcrash": heiße Motorrad-Action für das Mega Drive

Empire

Frohe Kunde für alle Strategen. Im November erscheint ***Team Yankee — The Pacific Islands*** für PC, Amiga und Atari ST. Diesmal verschlägt es Eure Brigade in den Stillen Ozean. In 45 Kämpfen müßt Ihr von feindlichen Truppen besetzte Inseln befreien. Ihr steuert hier nicht nur Eure Panzer in den Einsatz, sondern seid für Nachschub und Logistik verantwortlich. Für zusätzliche Kurzweil sorgen feindliche 3-D-Flieger und schwimmende Einheiten. Immer, wenn Ihr eine der Inseln befreit habt, gibt's eine finanzielle Belohnung, mit der Ihr Euch die passende Ausrüstung für den nächsten Einsatz zusammenkaufen dürft.

Auch bei den Rollenspielern ist für genügend Nachschub gesorgt: ***Megatraveller 2*** erscheint demnächst für PC, Amiga und Atari ST. Marc Miller, der Erfinder des Megatraveller-Universums, zeichnet diesmal selber für Story und Design verantwortlich. In der



Zuerst legte er Wert auf den Preis
dann auf die Software
und zuletzt die Füße auf den Tisch
Der erste ST Computer war bereits eine Revolution. Mit seinen professionellen Merkmalen setzte ATARI Maßstäbe für eine ganze Computergeneration. Die Entwicklung ging weiter und ATARI bestimmte mit innovativen Ideen die Richtung.
Der 1040 STE mit 1 MB Arbeitsspeicher, mit integrierter Floppy und mit der Vielzahl an professionellen Schnittstellen ist der Meistgekaufte seiner Klasse. Weltweit. Hunderte Softwareprogramme gibt's. Zum Gestalten und Verwalten. Zum Programmieren und Musizieren. Für Konstruktionen und Animation. Dabei steht er nicht nur zu Hause. Auch in Hochschulen und Universitäten, in Werkstätten und Büros und im Musikstudio ist er heimisch. ATARI 1040 STE – sein Platz ist überall, wo Leistung zählt und Computertechnologie der Spitzenklasse gebraucht wird.
Das ist:
ATARI®
und Spaß mit Grips
ATARI 1040 STE
16/32-Bit Prozessor MC 68000
1 MB RAM
integrierte Floppy
MIDI-Interface
Schnittstelle für
Drucker, Laserprinter
Festplatte, DFÜ,
Fernsehgerät oder Monitor
mit niedriger bis hoher
Auflösung
Weitere Informationen:
ATARI Computer GmbH
Postfach 12 13
6096 Raunheim
ATARI
... wir machen Spitzentechnologie preiswert
ATARI und Textverarbeitung • ATARI und Musik • ATARI und Datenbanken • ATARI und Spaß mit Grips •
ATARI und DeskTop Publishing • ATARI und Büro • ATARI und Studium • ATARI und Schule • ATARI

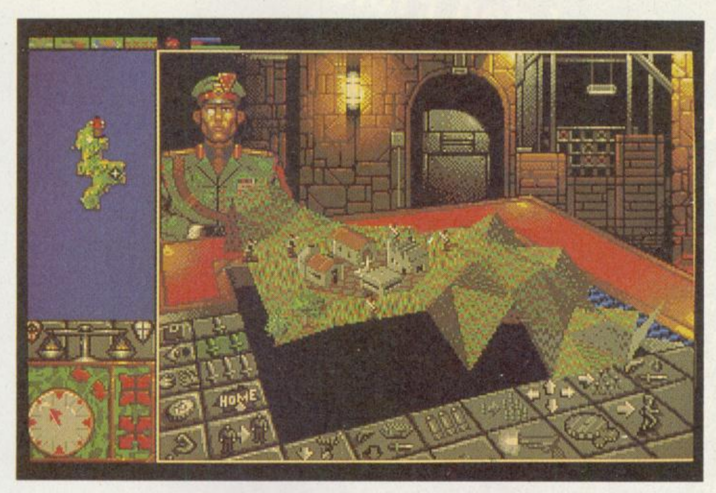


Fortsetzung

Quest for the Ancients geht Ihr auf die Suche nach verschollenen Außerirdischen. Nur sie besitzen den Schlüssel zur Rettung des Universums. Bevor der Weltraum wieder in Ordnung ist, erkundet Ihr mit Eurer Crew über 100 unterschiedliche Welten. Kampfsystem und Steuerung sollen, im Vergleich zum etwas verunglückten ersten Teil, entscheidend verbessert worden sein. Wir lassen uns überraschen.

Twilight 2000 verschlägt uns im Herbst auf eine Erde nach dem dritten Weltkrieg. In dieser Strategie-Rollenspiel-Mischung steuert Ihr nicht weniger als 20 Kämpfer durch die Überreste der Zivilisation. Jedes Team-Mitglied verfügt über spezielle Eigenschaften; nur im geschickten Zusammenspiel der ganzen Truppe ist das Überleben gesichert. Ihr seht die Endzeit-Landschaft entweder aus der 3-D-Sicht oder aus der Vogelperspektive.

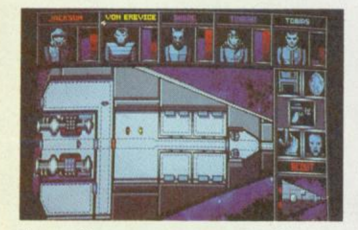
Turnschuhträger dürfen sich im Herbst mit ***International Sports Challenge*** vergnügen. Sechs verschiedene Sportarten mit 21 Wettbewerben stehen zur Wahl auf PC, Amiga, Atari ST und C 64.


Die Powermonger-Zusatzdiskette mit einem neuen Szenario (Amiga)


Viele Umsetzungen für das Mega Drive kündigte Electronic Arts an: "Shadow of the Beast"

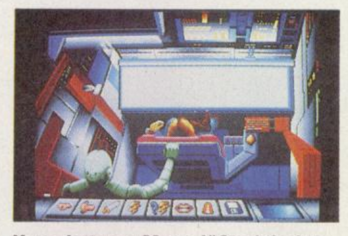

Nüchtern und trocken: das Strategiespiel "Patriot" (MS-DOS/VGA)


Die "Fatal Rewind"-("Killing Game Show"-)Umsetzung für das Mega Drive


Neue Steuerung, neue Grafiken — mehr Spielspaß: "Megatraveller 2" (MS-DOS/VGA)



"Twilight 2000": ein Kämpfer nach dem erfolgreichen Einsatz (MS-DOS/VGA)


Komplett per Maus läßt sich das Solorollenspiel "Eternam" steuern (MS-DOS/VGA)

Infogrames

Mit **Infogrames** stellte sich eine zweite französiche Firma der Messeherausforderung. Einen feschen Eindruck hinterließ die Tennissimulation ***Advantage Tennis***. Mit bis zu zwei Spielern und einem "lebensechten" Turniermodus jagt Ihr über die Tennisplätze dieser Welt. ***7 Colors*** ist ein etwas eigenwilliges Denk- und Tüftelprogramm, das die Gehirnzellen des Spielers mit farbigen Taktikaufgaben strapazieren soll. In der Mache ist der Nachfolger zum Rollenspiel "Drakkhen". ***Drakkhen 2*** soll aber erst im Frühjahr 1992 fertig sein. Bis dahin können sich Rollenspieler mit ***Eternam*** in eine Fantasy-Welt begeben. 256 Farben wird die PC-Version ihr eigen nennen. Gesteuert wird der Soloheld dieses Programms komplett über ein Icon-System.

Lucasfilm Games

Die emsige Truppe aus dem sonnigen Kalifornien zeigte erneut ihre beiden Titel ***The Secret of Monkey Island 2*** und ***Indiana Jones 4***, die übrigens auch für das CDTV von Commodore umgesetzt werden. Wir müssen also weiter Däumchen drehen und auf Weihnachten warten.

Microprose

Zivilisiert ging es im wahrsten Sinne des Wortes bei **Microprose** zu. Frisch aus den USA eingetroffen, sorgte eine Vorabversion von Sid Meiers ***Civilization*** für Aufregung und Spannung. Auch der steifste englische Gentleman verlor beim Aufbau einer digitalen Hochkultur die berühmte Zurückhaltung. Einen Test des Programms findet Ihr in der nächsten Ausgabe der *POWER PLAY*.

Ansonsten hielt man sich beim Simulationsprofi bedeckt: ***F117A*** wurde ebenso zum wiederholten Male gezeigt, wie ***Gunship 2000*** (Tests in diesem Heft). Für Atari ST gab es die ersten Umsetzungen von ***F15-Strike Eagle II***, ***Silent Service II*** und ***Railroad Tycoon***, die alle noch in diesem Jahr fertig werden sollen.

Europäische Strategen können aufatmen. ***Command H.Q.*** wird nun doch offiziell von Microprose nach Europa gebracht. Hieß es noch vor einem halben Jahr: "Das Spiel ist nur für den amerikanischen Markt", hatte die Firma jetzt ein Einsehen. Hierzulande gibt es Command H.Q. übrigens auch mit einer deutschen Anleitung.

Taktiker, die sich bei ***UMS II*** schon durch die beiden Spielszenarien durchgeschlagen haben, bekommen strategischen Nachschub. Mit der Erweiterungsdiskette ***The UMS II Planet Editor*** können beliebig viele Welten und Schlachten selbst entworfen werden. Wer gleich loslegen will, findet zwei neue Szenarien auf der Diskette: Südostasien von 1946 bis 1964 und den Pazifik des zweiten Weltkrieges.


Putzig ist das Heldenleben: Ein paar Gegner, auf die "Robocod" trifft (Amiga)

Den Drogenbaronen ans Leder geht es mit dem ***Advanced Tactical Air Command***. In der Mischung aus Flugsimulation und Taktikspiel steuert Ihr einen F-22 Jet und 250 Geheimagenten auf der Hatz nach Drogen. Der Schauplatz ist der Dschungel Kolumbiens. Erscheinen wird ***A.T.A.C.*** Anfang

VON FÜHRENDEN GREENHORNS EMPFOHLEN.

Muß man Betriebswirtschaft in Larimie studiert haben, um die Handelsgewohnheiten des Wilden Westens zu durchblicken? Man muß es nicht. In dieser Wirtschaftssimulation in Wildwest-Manier kommen auch Greenhorns zum Zuge – etwas Phantasie vorausgesetzt. Wie wird man beliebtester Bürger von Krahtown, Onneville und Gold City? Mit friedlichem Viehhandel vielleicht, mit einer Handvoll Dollar,oder mit ein paar Blauen Bohnen und einem kleinen Postkutschenüberfall? Es gibt so unendlich viele Möglichkeiten. Manche ehrliche sollen auch zum Ziel führen, sagt man in Gold City. Aber wer glaubt das schon?

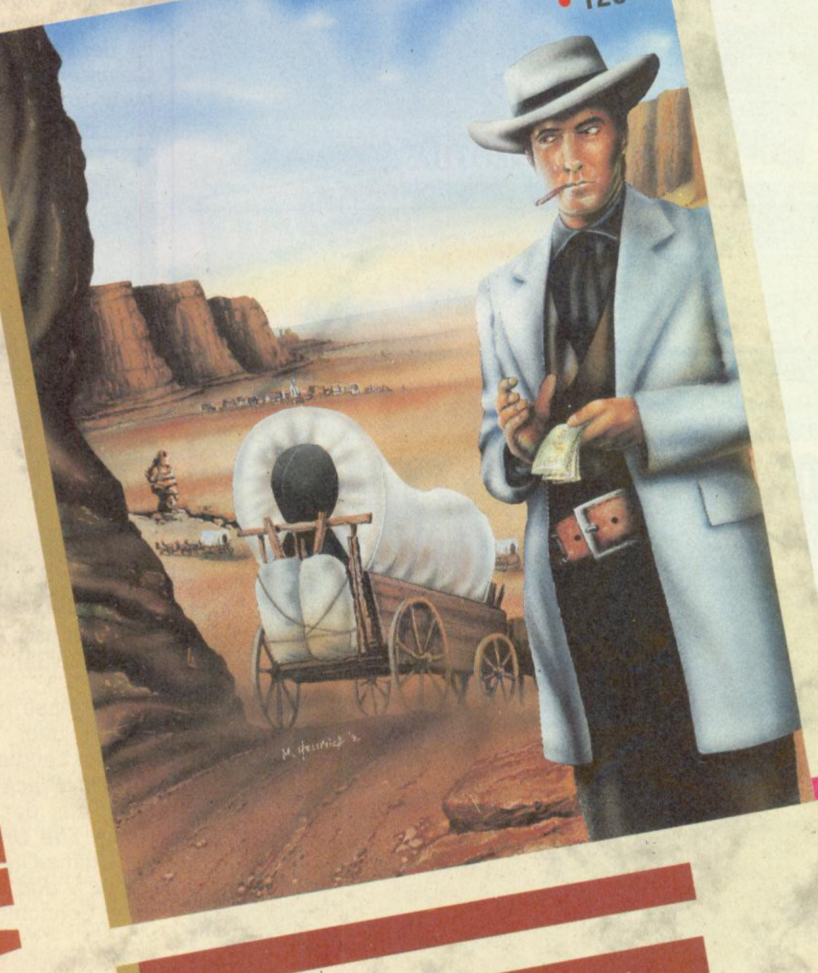
- SOUNDBLASTER wird unterstützt
- 2 MB komprimierte Grafikdateien
- 400 Ländereien mit eigenen geografischen Eigenschaften
- 240 verschiedene Charaktere
- Angestellten Namen frei wählbar
- 4 Computer-Gegner
- 1-2 Spieler
- Festplatten-Installation

JETZT AUCH FÜR PC!
Erforderliche Hardware: Festplatte, Maus, VGA

In der Spielepackung:

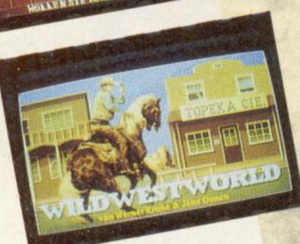
- 4 bzw. 2 PC-Disketten
- Spielplan (4-farbig 50 x 50 cm)
- 240 Spielsteine
- 50-seitiger Notizblock
- 120-seitiges Handbuch

Wild West World



Für AMIGA, PC, (C-64 in Vorbereitung).





Überall im guten Fachhandel erhältlich.

SOFTWARE 2000 Simulation

Händlernachweis von: Software 2000 · Lübecker Straße 10 · 2320 Plön/Holstein · Tel. 0 45 22/13 79

1992 für Amiga, Atari ST und PC. Einen ausführlichen Bericht über das Programm findet Ihr in der nächsten Ausgabe.

Mindscape

Und es geht doch! Nach langem Hin und Her wurde es jetzt doch noch offiziell bekanntgegeben: ***Wing Commander*** und ***Ultima VI*** werden wohl noch rechtzeitig zum Weihnachtsfest für den Amiga erscheinen.

Zum Zeitpunkt der Messe wurden in Amerika bereits die ersten Muster von ***Wing Commander II*** eingepackt und verschickt. Ebenso wie für den Vorläufer wird es auch für den zweiten Teil der Weltall-Saga verschiedene Zusatzmissionen auf Extradisketten zu kaufen geben. Die erste Mission-Disk wird voraussichtlich Ende November, die zweite im März nächsten Jahres erscheinen. Etwas durcheinandergeraten ist der Terminplan für ***Strike Commander***, das wohl nicht mehr rechtzeitig fertig wird. Flieger-Asse müssen sich bis Januar oder Februar gedulden. Im Zeitplan liegen ***Ultima VII: The Black Gate***, das dritte Spiel aus der Ultima-Worlds-Reihe ***The Underworlds*** und der Ultima-Dreierpack mit Ultima IV, V und VI zusammen in einer Schachtel.

Millennium

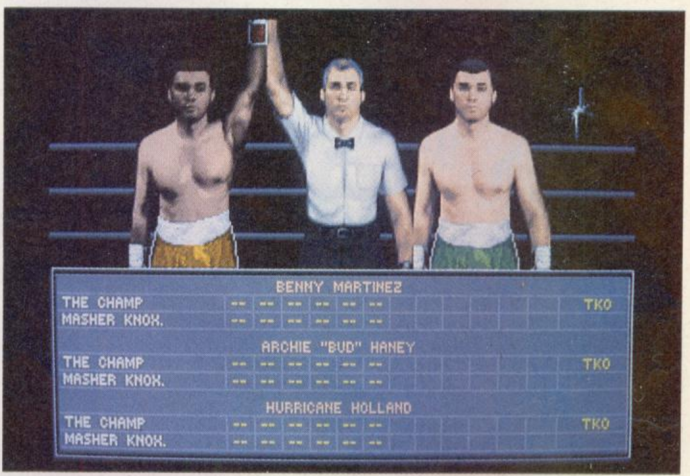
Wo man bei Millennium auch hinsah, beherrschte Kevin Costner im Robin Hood-Gewand die Hotelsuite. Gigantische Poster und Papp-Costners erweckten den Eindruck, daß sich der Besucher in der Tür geirrt und, statt in einem Hotelzimmer, im Sherwood Forest gelandet sei. Drei brandneue und sehr vielversprechende Titel kündigt Millennium für dieses, bzw. Anfang nächsten Jahres an.

Der feuchtfröhliche Geheimagent "James Pond" treibt ab November sein Unwesen im Nachfolgespiel ***Robocod***. Die heiße Mischung aus "Super Mario World" und "Mickey Mouse: Castles of Illusion" machte sowohl auf Computern (Amiga und Atari ST), als auch auf dem Mega Drive einen hervorragenden Eindruck. Der Fischagent springt, schliddert und sammelt Gegenstände in knallbunten Levels.

Neben dem niedlichen bonbonfarbenen Fischhelden prä-



So sollte man nicht Auto fahren: Der heiße Flitzer aus "Cisco Heat" (ST)



Gewinner nach Punkten ist das "TV-Sports Boxing"-Spiel (MS-DOS/VGA)



Die Turtles sind wieder unterwegs: Hier Schildkröten mit Schredders Handlangern

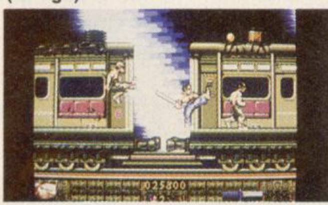
sentierte Millennium Strategisches. In ***Cybernetics*** müßt Ihr Euch mit bis zu vier Computergegnern oder Kumpanen um die Vorherrschaft auf einem Fantasy-Planeten prügeln. Städte erobern, Roboter bauen und Fabriken errichten gehört ebenso zu den Aufgaben wie Spionage und Rohstoffgewinnung.

Toby Simpson ist der Programmierer von ***Global Effect***. Das Grundprinzip dieser Umweltsimulation ist so simpel wie tückisch: Erobert eine Welt, indem Ihr eine zufriedene Zivilisation gründet, aber haltet dabei unter allen Umständen das ökologische Gleichgewicht des Planeten aufrecht. Ihr könnt Städte bauen, Bäume pflanzen, Katastrophen auslösen, nach Rohstoffen buddeln und militärische Aktionen planen. Ein Computergegner, oder ein menschlicher Opponent, bastelt mit Euch um die Wette an der Weltherrschaft. Grafisch erinnert das beeindruckende Spiel ein wenig an "Sim City" und "Sim Earth". Der voraussichtliche Erscheinungstermin für ***Global Effect*** ist März 1992. Einen ausführlichen Bericht über das Programm, das für Amiga, Atari ST und PC zu haben sein wird, könnt Ihr in der übernächsten Ausgabe, *POWER PLAY 1/92*, nachlesen.

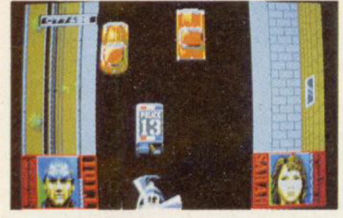
Fast fertig ist der futuristische Flugsimulator ***Strike II***. Durch feindlich gesinnte 3-D-Welten steuert Ihr ein Raumschiff im Kampf gegen fiese Aliens.



Terminator II — The Judgment Day: Cyborg-Action von Ocean (Amiga)



Sieht technisch als auch spielerisch verdammt gut aus: der "First Samurai" (Amiga)



Der Hubschrauber ist Euer wichtigster Freund im Actionspiel "Apocalypse" (Amiga)

Mirrorsoft

Beim englischen Softwareriesen Mirrorsoft gab es gleich zu Beginn eine frohe Botschaft für PC-Besitzer. Pressesprecherin Cathy Campos erleichtert: "***Dungeon Master*** für den PC kommt noch vor Weihnachten, wurde mir von FTL versprochen". Gerüchteweise werkeln die Dungeon-Macher derzeit an einem neuen Werk, das die Rollenspielwelt erneut revolutionieren soll. Leider hüllten sich die offiziellen Stellen bei FTL über das neue Projekt in düsteres Schweigen: "Wir sagen erst nächstes Jahr etwas genaueres!".

Um so intensiver konnten sich Volker und Michael auf den Actionknüller ***First Samurai*** stürzen. Die fast fertige Amigaversion machte sowohl technisch als auch spielerisch einen extrem guten Eindruck. Einen Test über das Programm findet Ihr in der nächsten *POWER PLAY*. Technisch imposant war auch das Ballervergnügen ***Apocalypse*** und die Demofassung von ***Teenage Mutant Hero Turtles 2***, das sich spielerisch und grafisch an der Automatenversion von ***Konami*** orientiert. Noch rechtzeitig zum Weihnachtsbaum von Mirrorsoft in der Pipeline: Das Autorennen ***Cisco Heat*** und das Tüftelprogramm ***Devious Designs***. Rechtzeitig gesichert hat sich Mirrorsoft die Lizenz zum Kinofilm ***Alien 3***, der zur Zeit noch in der Mache ist (Hauptrolle wieder Signourey Weaver).

In den großzügig angelegten Hotelräumen Mirrorsofts lief



prügelt sich eine der (Amiga)



unseren beiden flotten Reportern eine bekannte Gestalt über den Weg: Ex-Cinemaware Boß Bob Jacobs zeigte seine neusten Spiele. Alle Fans der "TV-Sports"-Serie reiben sich die Hände. Im nächsten Heft findet Ihr einen ausführlichen Test über ***TV-Sports: Boxing*** und einen Bericht über die Vorversion von ***TV Sports: Baseball***. Ein weiterer Titel ist die futuristischen Sportart ***Rollerbabes***. In Vorbereitung sind zur Zeit ein paar weitere Spiele aus der TV-Sports-Serie und ein neues Programm, das an ***It came from the Desert*** anknüpfen soll.

Mirrorsoft präsentierte außerdem ein neues Adventuresystem, genannt ***Virtual Theatre***, das den etablierten Abenteuerfirmen wie **Sierra** und **Lucasfilm Games** das Fürchten lehren soll. Erster Titel aus der Abenteuerreihe wird das humorvolle Programm ***Lure of the Temptress*** sein.

Einen kurzen Blick warfen wir für Euch auf das neue **Graftgold**-Spiel ***Fire and Ice***, das Strategieprogramm ***Drop Soldier***, den futuristischen Sport ***Tunnels of Doom**, sowie das Actionspiel **Suzerian***.

Ocean

Beim Softwareriesen aus Manchester lag man ganz im Simpsons-Fieber. In ***The Simpsons — Bart vs. the Space Mutants*** steuert Ihr Klein Bart durch fünf monsterhaltige Levels und bekämpft mit Spraydose und Schrotgewehr grüne Außerirdische.

Andere Spiele in Vorbereitung: ***Wild Wheels***, ein Rennspiel, in dem Ihr Euch mit Raketen und Minen gegen die Konkurrenz zur Wehr setzt. ***Smash T.V.***: Eine Fernsehshow der ganz besonderen Art. In 50 unterschiedlichen Arenen tretet Ihr gegen zahlreiche Gegner an, legt Euch bessere Waffen zu und hofft auf die Gunst der Zuschauer. ***Spacegun*** entführt Euch in die Tiefen eines außerirdischen Raumschiffs. Dort habt Ihr nur eine Aufgabe: Überleben! Ausgerüstet mit Laser und Bomben metzelt Ihr Euch durch die Tunnel und Räume der Rakete. Alle drei Spiele erscheinen im Herbst für PC, Amiga und Atari ST.

Psygnosis

Ganz auf Lemminge eingestellt war das britische Softwarehaus **Psygnosis**. Zwei Zusatzdisketten für den passionierten Lemmingsspieler sollen für mehr Puzzle-Panik am Bildschirm sorgen. ***More Taxing!*** und ***More Mayhem!*** erscheinen demnächst für Amiga, Atari ST und PC. Ebenfalls gesichtet: das Weltall-Ballerspiel ***Amnios***, das Action-Adventure ***Leander***, das Plattformprogramm ***Ork***, der langangekündigte zweite Teil um den schwertschwingenden Barbaren, ***Barbarian II***, und das (schon letztes Jahr vorgestellte) 3-D-Actionspiel ***Aquaventura***. Bis auf Barbarian II soll es die Spiele nur für den Amiga geben.

Die Programmierer, die letztes Jahr mit ***Unreal*** bekannt wurden, werkeln jetzt für Psygnosis an dem Spiel ***Agony***. Durch sechs Level müßt Ihr den Zauberlehrling Leffly steuern. Parallaxes Scrolling, Dutzende Monster und feine Gegenstände versprechen ungetrübtes Actionvergnügen. Agony wird ebenfalls nur für den Amiga erscheinen. Für den Atari ST sind die Umsetzungen von ***Beast II*** und ***Obitus*** unterwegs.

Renegade

In gepflegter Hektik ("Wer ist wo? Wer hat die Disketten?") präsentierte die **Renegade**-Crew um Tom Watson nicht viel Neues. PC-Besitzer können sich auf die Umsetzungen der Action-Adventures ***Cadaver*** und ***Gods*** freuen. Amiga und ST werden mit ***Magic Pockets*** und dem Actionhammer ***Chaos Engine*** (Preview in dieser Ausgabe) versorgt. Mit beiden Spielen dürfte die Zeit bis zum weihnachtlichen Gänsebraten wie im Fluge vergehen.



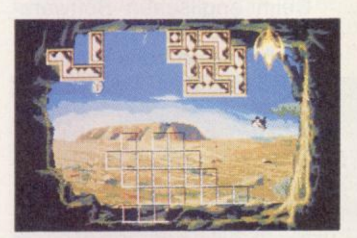
Bart Simpson vor dem großen Sprung

Storm

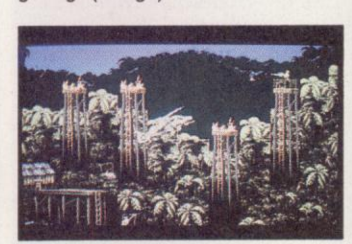
Storm konnte, neben dem bereits getesteten ***Rodland***, nur mit zwei neuen Spielen aufwarten. Straßenkämpfer dürfen sich in ***Double Dragon III*** durch fünf unterschiedliche Missionen prügeln. Neue Kampftechniken und Waffen sind ebenso im Angebot, wie detailliertere Grafiken und neue Gegner. Das Spiel für harte Burschen erscheint zum Jahreswechsel für PC, Amiga, Atari ST und C 64. Die Automatenumsetzung ***Final Blow*** erscheint im Herbst für Amiga, Atari ST und C 64. Ihr tretet entweder gegen zehn unterschiedlich starke Computergegner in den Boxring oder prügelt Euch mit einem Kumpel.

System 3

Eine der wenigen Firmen, die sich auf dem Messegelände einen Stand gönnten, war **System 3**. Während auf allen Monitoren der letzte Ninja sich durch den dritten Teil prügelte, gab's hinter verschlossenen Türen einige Neuheiten zu sehen. Für November, und nur für den Amiga angekündigt, ist das Plattformspiel ***Fuzzballs*** (nicht zu verwechseln mit Sir-Techs "Freekin Funky Fuzzball"). In über 50 Levels müßt Ihr unter Zeitdruck Gegenstände aufpicken und Euch durch ein Labyrinth schlagen. Für Amiga, Atari ST und PC geplant ist das Action-Adventure ***Changeling*** sowie das Actionspiel ***Putty***. Als Häuserbauer, Makler und Brandstifter könnt Ihr Euch in ***Constructor*** versuchen. Aus raren Rohstoffen müssen Häuser gebaut und die des Gegners niedergefackelt werden. Eine Portion Geschick und Taktik gehört ebenso dazu, wie Hinterlist.



Grübeln ist bei "Devious Design" gefragt (Amiga)



Interessant: das "Theatre of War" (MS-DOS/VGA)



Steve Turners "Realms": Futter für den Weltbeherrscher (Amiga)

UBI Soft

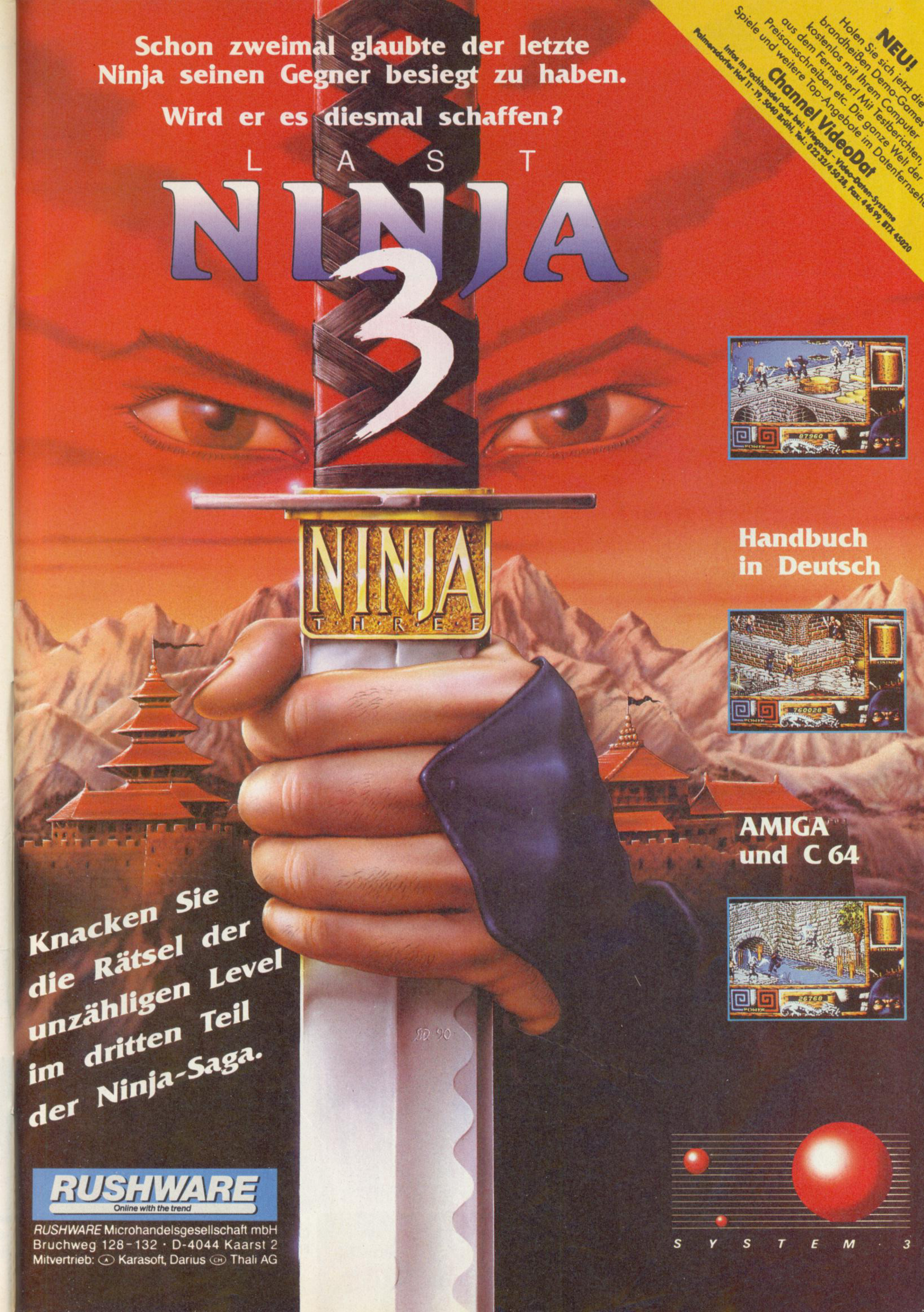
Fast so mager wie bei den anderen Spielfirmen war die Ausbeute an neuer Software am Stand der französichen Firma **UBI Soft**. Bereits in der letzten Ausgabe stellten wir Euch das Rollenspiel ***BAT 2***, das Action-Adventure ***Celtic Legends*** und das Hüpf-Spiel ***Light Quest*** vor. Für Atari ST und PC gab es die Umsetzung von ***Unreal*** zu sehen und eine Reihe von knackigen Compilations. Darunter so knuffige Spiele wie ***Falcon F-16***, ***Gunship*** und ***Carrier Command***, die zusammen in einer Schachtel veröffentlicht werden. Mehr über die vielversprechenden Spielesammlungen findet Ihr in der **Compilation Corner** der nächsten Ausgabe.

Virgin

Engländer lieben Pool-Billard. Kein Wunder, daß bei Virgin ständig eine begeisterte Menschentraube um ***Jimmy White's Whirlwind Snooker*** versammelt war. Die von Archer Maclean ("Dropzone" und "IK+") programmierte Simulation sieht hervorragend aus: Schneller und weicher haben sich noch nie Billardkugeln über den Bildschirm bewegt. Das Programm erscheint demnächst für Amiga und Atari ST.

Außerdem in Vorbereitung: ***The Magnetic Scrolls Collection Volume I***, die drei Klassiker "Fish", "Corruption" und "The Guild of Thieves" in einer Sammlung für PC, Amiga und Atari ST. Das etwas an "Powermonger" erinnernde Strategiespiel ***Realms*** von Steve Turner: Ihr kämpft gegen 16 Computergegner um die Vorherrschaft auf einem fernen Planeten. Das Strategie-Epos startet im Oktober auf PC, Amiga und Atari ST.

Für Segas Mega Drive sind Umsetzungen von ***Chuck Rock*** und ***Corporation*** in der Vorbereitung. Master-System-Besitzer werden mit ***Marble Madness***, ***Chuck Rock*** und der ***Arcade Classics Collection*** ("Centipede", "Missile Command" und "Breakout") beglückt. *mh/vw*


Schon zweimal glaubte der letzte Ninja seinen Gegner besiegt zu haben.
Wird er es diesmal schaffen?
LAST NINJA 3
NINJA THREE
Handbuch in Deutsch
AMIGA und C 64
Knacken Sie die Rätsel der unzähligen Level im dritten Teil der Ninja-Saga.
NEU! Holen Sie sich jetzt die brandheißen Demo-Games kostenlos mit Ihrem Computer aus dem Fernseher! Mit Testberichten, Preisausschreiben etc. Die ganze Welt der Spiele und weitere Top-Angebote im Datenfernsehen
Channel VideoDat
Infos im Fachhandel oder bei: Wiegand - Video-Daten-Systeme
Palmersdorfer Hof 11-19, 5040 Brühl, Tel.: 02232/45028, Fax: 44699, BTX 45020
RUSHWARE
Online with the trend
RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128-132 · D-4044 Kaarst 2
Mitvertrieb: (A) Karasoft, Darius (CH) Thali AG
SYSTEM 3

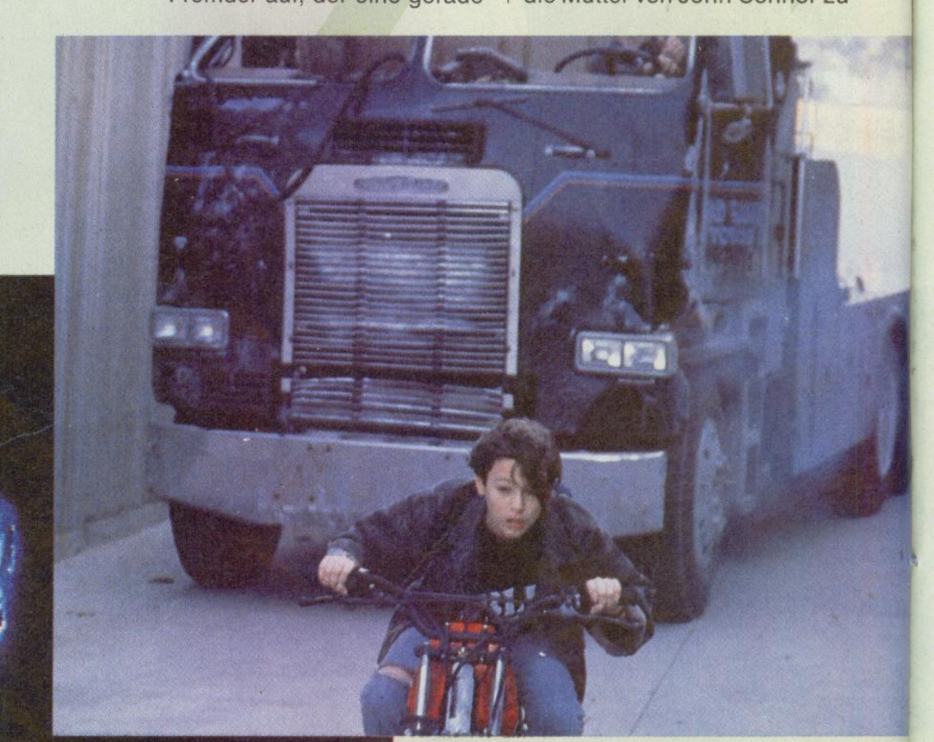
TERMINATOR
JUDGMENT DAY



Fast hundert Millionen Dollar Drehkosten, die sensationellsten Spezialeffekte seit langem und eine spannende Handlung: Terminator 2 kommt ins Kino.

Los Angeles, 1984. Ein unheimlicher Mörder treibt sein Unwesen und tötet mehrere Frauen, die nur eines gemeinsam haben: den Namen Sarah Connor. Da taucht bei der letzten Sarah Connor im Telefonbuch ein seltsamer Fremder auf, der eine geradezu unglaubliche Geschichte erzählt: Er kommt, genauso wie der Mörder, 35 Jahre aus der Zukunft.

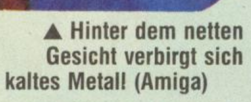
Er gehört der Rebellentruppe an, die den letzten aller Kriege führt: Der Krieg der Menschen gegen die Maschinen. Denn als 1997 der Computer "Skynet" alle Verteidigungssysteme der USA übernahm, kam er zu dem Schluß, daß der Planet am sichersten ist, wenn keine Menschen auf ihm wandeln. Also zettelt er einen Atomkrieg an und versucht, die letzten Überlebenden mit "Terminatoren", menschlich aussehenden Robotern, zu vernichten. Doch die Rebellentruppen sind einfach nicht kleinzukriegen, insbesondere, weil ihr Anführer John Connor ein echtes militärisches Genie ist. Da Skynet nebenbei das Geheimnis der Zeitreise entdeckt hat, schickt er einen Terminator in das Jahr 1984, um die Mutter von John Connor zu



Der zehnjährige Arnold-Schützling auf der Flucht vor dem LKW

▲ Hinter dem netten Gesicht verbirgt sich kaltes Metall! (Amiga)

Das Titelbild der NES-Adaption von Ljn ▶



Arnold in Action: mit großer Wumme und angesengter Kopfhaut stapft er durch die Feuersbrunst.

töten. Die Rebellen schicken wiederum einen der ihren zum Schutz von Sarah in die Vergangenheit. Nach hartem Kampf bleibt der Terminator endlich auf der Strecke, Sarah Connor am Leben.

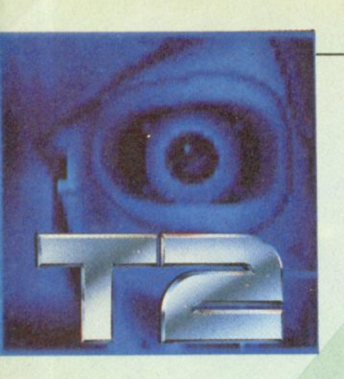
Der Actionfilm "Terminator" gilt als einer der besten Filme der 80er Jahre. Regisseur James Cameron ("Aliens", "Abyss") begründete damit seinen Ruf als SF- und Action-Profi. Arnold Schwarzenegger gab sein Debüt als Filmbösewicht und sprach in der englischen Originalfassung satte 17 Worte in knapp zwei Stunden. Action und Spezialeffekte setzten Maßstäbe, die bis heute gehalten haben.

Los Angeles, 1994. John Connor ist zehn Jahre alt. Seine Mutter sitzt im Hochsicherheitstrakt einer Nervenheilanstalt, weil ihr Wissen um den kommenden Atomkrieg in den Augen der Psychiater von höchster geistiger Verwirrung zeugt. Da tauchen auf einmal zwei Terminatoren auf. Einer, der genauso aussieht, wie der erste, wurde von den Rebellen re-programmiert und soll John Connor beschützen. Der andere soll ihn töten und ist dummerweise das allerneueste Modell: T-1000, der Roboter aus flüssigem Metall, der jederzeit seine Form und Farbe ändern und sich so in jeden beliebigen Menschen, aber auch in andere Objekte derselben Größe verwandeln kann.

Wenn zwei auf Töten programmierte Roboter im Los Angeles von 1994 gegeneinander antreten, geht natürlich eine Menge kaputt. Neben diversen Polizeiautos, Lastwagen und Hubschraubern müssen hier unter anderem ein Einkaufszentrum, ein Bürogebäude, Teile der Kanalisation und ein halbes Stahlwerk dran glauben. So beschert uns die Fortsetzung zu Terminator, passenderweise "Terminator 2: Tag der Abrechnung" (oder kurz T2) genannt, ein Actionspektakel ohnegleichen. Aber mit Kollisionen und Explosionen haben sich die Filmemacher nicht begnügt. Eine aus-



Rechts der gute Terminator (Arnold Schwarzenegger), links der böse Verwandel-Terminator.



Rechts:
Regisseur James Cameron bespricht die nächste Szene mit Belinda Carlisle
Mitte:
Nicht gerade filmtypisch: die hübsche Linda Hamilton hetzt normalerweise schwerbewaffnet durch die Gegend.
Unten:
Bäng — Auch auf dem Amiga kracht's herrlich
Unten rechts:
Ein verfehlter Schuß, und schon steht der Tankwagen in Flammen (NES)



getüftelte Handlung gibt es auch, die vollkommen logisch an den ersten Teil anschließt und genügend Überraschungen bietet, damit der Zuschauer nicht nur durch die Action an den Kinosessel gefesselt wird.

Um dem Stil des ersten Teils so nahe wie möglich zu kommen, hat Cameron fast das gesamte Originalteam um sich versammelt: Arnold Schwarzenegger ist wieder der Terminator (er sagt nahezu 300 Worte!), Linda Hamilton ("Die Schöne und das Biest") spielt Sarah Connor, die diesmal aber nicht verängstigtes Opfer, sondern eher weiblicher Rambo spielt. Neu dabei: Patrick Furlong als gewiefter zehnjähriger John (er knackt Bankautomaten mit seinem Atari-Portfolio), und Robert Patrick spielt meistens den T-1000 — wenn dieser nicht gerade durch Computergrafik dargestellt wird.

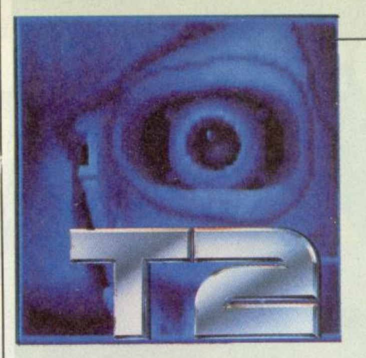
Vor zwei Jahren wäre T2 technisch noch gar nicht möglich gewesen, denn der Film nutzt die allerneuesten Möglichkeiten der Computergrafik. Praktisch alle Szenen, in denen der T-1000 seine Verwandlungskraft benutzt, sind mit Hilfe von Hochleistungs-Grafikcomputern entstanden.

Gemacht wurden die Szenen von den Trickprofis bei Industrial Light and Magic, der Spezialeffektefirma von Lucasfilm. ILM, wie sie kurz genannt werden, haben schon Erfahrungen mit dieser Art von Grafik gesammelt: In "Willow" verwandelten sie Tiere, in "Abyss" hauchten sie einer Schlange aus Wasser Leben ein und in "Indiana Jones und der letzte Kreuzzug" ließen sie den Schurken innerhalb von Sekunden um hundert Jahre altern und zu Staub verfallen. Aber jede dieser Szenen ist nur wenige Sekunden lang und hat trotzdem mehrere Monate Vorarbeit und Computerrechenzeit gekostet. In T2 mußten hingegen mehrere Minuten Computergrafik auf Zelluloid; außerdem wird in fast allen Szenen ein Schauspieler nahtlos aus der Bewegung heraus verwandelt.

Um es kurz zu machen: ILM ist das gigantische Vorhaben gelungen. T2 bietet schlicht und einfach die atemberaubendsten Effekte, die es in den letzten zehn Jahren im Kino gegeben hat. Ganz besonders eindrucksvoll ist die Integration der Effekte: All diese Szenen sind in die Handlung eingebettet und wirken keinesfalls "aufgesetzt" — der Film ist aus einem Guß. Das liegt nicht zuletzt daran, daß Drehbuchautor und Regisseur James Cameron schon während des Schreibens des Drehbuchs immer mit den ILM-Grafikern redete und fragte "Geht das?". Umgekehrt machten die ILM-Leute Cameron Vorschläge für besonders eindrucksvolle Szenen, zum Beispiel, als der T-1000 sich schnell um 180




TOP-VIDEOSPIEL-CASSETTEN FÜR DAS NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM®
DIE 4 SCHÄTZE VON
MB
Original Nintendo Seal of Quality
Jetzt gibt's noch mehr Action für Dein NES: die MB-Nintendo-Original-Cassetten **DIGGER, MARBLE MADNESS, TIME LORD** und **CALIFORNIA GAMES** sind da! 4 x jede Menge Spaß und Spannung!
CALIFORNIA GAMES
TIME LORD
From the Arcade Classic
MARBLE MADNESS
The Legend of the Lost City
DIGGER T. ROCK
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™
Nintendo & Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo
© 1990 Milton Bradley



Grad drehen will und sich einfach so verwandelt, daß er Vorder- und Rückseite seines Körpers "austauscht".

Während der Verwandlungen ist der T-1000 meistens aus spiegelndem Metall. Damit sich in ihm die Umgebung richtig spiegelt, mußten viele Szenen mehrfach aus verschiedenen Kamerapositionen aufgenommen werden. Die zusätzlichen Filme wurden dann in den Grafikcomputer gespeist, der daraus die Spiegelungen errechnete.

Die fertigen Grafiken werden übrigens nicht fotografiert oder abgefilmt: Kein Monitor der Welt kann die Auflösung von 4000 x 8000 Pixeln, in denen viele der Szenen gerechnet wurden, darstellen. Vielmehr wird ein in Handarbeit gefertigter Laserdrucker benutzt, der mit einem hauchdünnen Laserstrahl direkt auf einen Film die Bilder schreibt. Alleine dieser "Ausdruck" eines einzigen Bildes kann bis zu dreißig Minuten dauern. Dazu gesellen sich Rechenzeiten von teilweise einigen Stunden. Kein Wunder, daß nahezu ein Jahr an den Computertricks gearbeitet wurde.

Was die Computer noch so alles auf die Leinwand zaubern, soll nicht verraten werden, obwohl die Power-Play-Redaktion den Film schon gesehen hat und einiges berichten könnte. Wir wollen Euch aber die Überraschungen nicht verderben. Das meint übrigens auch der Filmverleih: Während normalerweise in den "Trailern", den minutenlangen Werbefilmchen für einen Film, immer die eindrucksvollsten Szenen gezeigt werden, wurde bei T2 absichtlich untertrieben; der Trailer zeigt gerade mal einen ganz kleinen Vorgeschmack auf das, was Ihr im Kino zu sehen bekommt. Auch bei den Werbefotos für

Die Spiele zum Film

Wenn schon beim Film so viel Computer-High-Tech eingesetzt wird, wundert es nicht, daß sich jede Menge Softwarefirmen um die Lizenz gerissen haben. Bei den Videospieleumsetzungen hat Acclaim das Rennen gemacht. Die amerikanischen Modulgiganten arbeiten zur Zeit fleißig an NES- und Game-Boy-Versionen von Terminator 2.

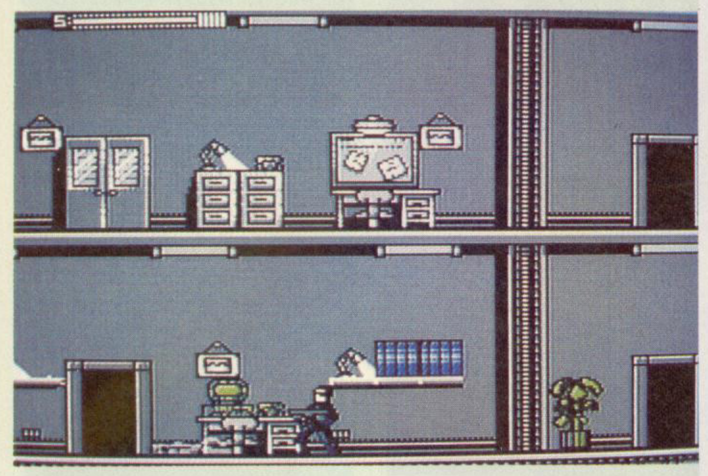
Die Nintendo-Adaption läßt Euch fünf Szenen des Films live nachempfinden. Ihr klettert flink auf Tankwägen herum und hetzt mit dem Motorrad durch Kanäle. Das Programm ist als eine Mischung aus Action- und Plattformspiel angelegt. Genaues Timing bei den zahlreichen Sprüngen ist ebenso gefragt wie der zielsichere Einsatz von Schußwaffen. Die Grafik der Vorabversion, die *POWER PLAY* exklusiv zur Verfügung stand, ist zwar noch nicht endgültig, sieht aber schon recht vielversprechend aus. Über den Spielablauf an sich können wir noch nichts Genaues sagen. Acclaim hat sich bemüht, die Umsetzung möglichst filmnah zu gestalten. Ob dieses Vorhaben zur vollsten Zufriedenheit der Spieler gelingen wird, sagen wir Euch, sobald uns eine Endversion vorliegt.

Für die Computeradaptionen zeichnet zur Abwechslung eine englische Firma verantwortlich. Der Manchester Spielegigant Ocean hat hier das Rennen gemacht. Damit erhielt die wohl "filmerfahrenste" Softwarefirma den Zuschlag. Kaum ein anderes Softwarehaus hat zu mehr Kinofilmen das entsprechende Computerspiel geliefert. "Batman", "Darkman" und "The Untouchables" sind nur einige ihrer Titel. Die Umsetzung entspricht nicht der NES-Version, ist aber ebenfalls actionorientiert. Die Veröffentlichung ist für den Spätherbst vorgesehen, erscheinen soll das Programm für Amiga, ST, C64 und MS-DOS. *bs/mg*

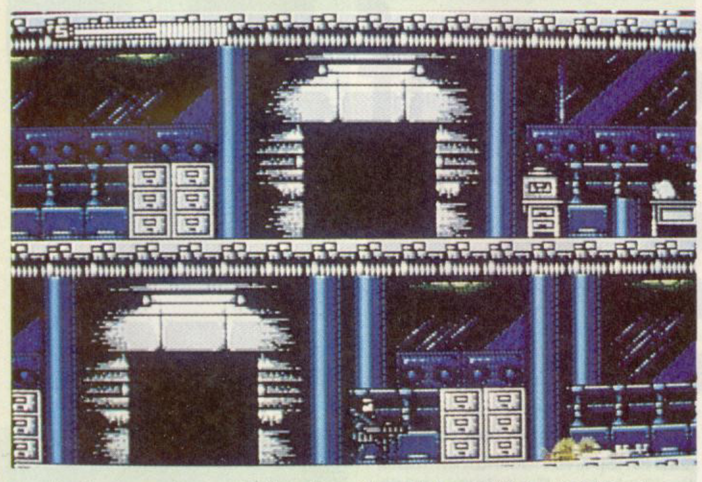
Zeitschriften ist man sehr zurückhaltend, so daß wir Euch die Computertricks leider nicht im Bild zeigen können.

Ein Trick ging übrigens völlig ohne Computer: Als sich der T-1000 in Sarah Connor verwandelt, die dann sich selbst gegenübersteht, wurde Linda Hamiltons Zwillingsschwester Leslie für ihr Leinwanddebut engagiert. Aufwendiger war hingegen eine Verfolgungsjagd mit Auto und Hubschrauber: Das Team "lieh" sich ein fast sechs Kilometer langes Stück eines Highways aus und drehte mehrere Nächte lang, während der Verkehr umgeleitet werden mußte.

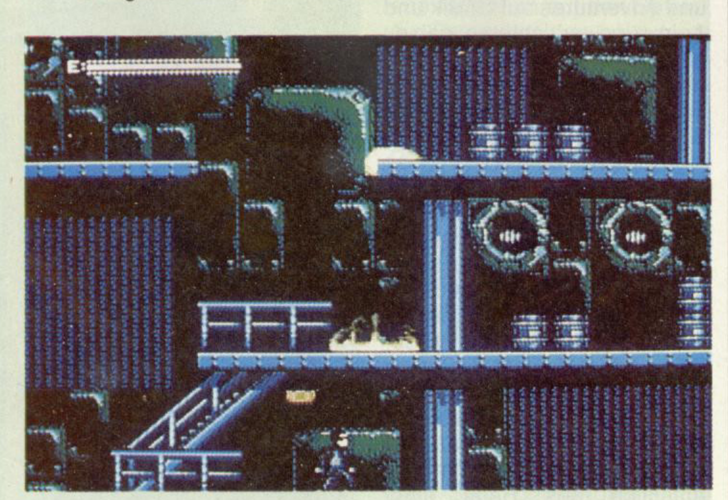
Fazit der Redaktion: Unbedingt ansehen. "Terminator 2" leitet eine neue Generation von Science-fiction-Filmen ein. Auf Fortsetzung dieses Trends kann man hoffen: Zum einen brach der Film in den USA Kassenrekorde, zum anderen wird gerade schon über einen dritten Terminator verhandelt.



Acclaim läßt Arnold ballern...



...die Programmierer arbeiten derzeit am Feinschliff der NES-Version...



...danach soll eine Game Boy-Version folgen

Leather Goddesses of PHOBOS 2

Verrückte Protagonisten, ein abgedrehter Handlungsfaden, Grafikpracht in VGA und glasklare Sprachausgabe ganz ohne Soundkarte: Steve Meretzkys neuestes Abenteuer steht kurz vor der Fertigstellung.

Zu einer Zeit, als man Rollenspiele noch über Tastatur und ohne Festplatte spielte und Adventures auf Grafik und Animation verzichteten, gab es ein kleines Softwarehaus namens Infocom. Vorzügliche Textadventures verließen die Spielschmiede in unregelmäßigen Abständen und kuriose Gegenstände plumpsten dem verdutzten Käufer aus der geöffneten Packung entgegen. In der Box zum Gruselklassiker "Lurking Horror" fand sich ein glibbriger Gummikäfer, "Wishbringer" war ein leuchtender "Zauberstein" beigelegt und die Packung "Hitchhikers Guide to Galaxy" enthielt sogar ein Dokument, das die baldige Zerstörung des Planeten Erde anläßlich des Baus einer Hyperraum-Umgehungsstraße offiziell bekanntgab. Die Erde existiert auch heute noch, die rührigen Infocom-Werkstätten sind mittlerweile gänzlich verschwunden...

1990 wurde Infocom an Mediagenic verkauft, dem auch das bekannte Softwarehaus Activision gehörte. Die Adventure-Macher verschlug es schon damals in alle Winde; als Activision selbst unter den Hammer kam und in den Besitz der franko-amerikanischen Disc Company wanderte, gab es Infocom nur noch als Name auf dem Papier. "Legend" heißt der Neuling am Softwarehimmel, der einigen alten Infocom-Recken Unterschlupf bot.

Das erste Legend-Spiel war "Spellcasting 101 — Sorceres get all the Girls", ein durchgedrehter Adventure-Spaß um Rollenspiele, Mädels und zaubernde Studenten. Steve Meretzky, der Kopf hinter den Klassikern "Hitchhikers Guide to the Galaxy" und "Leather



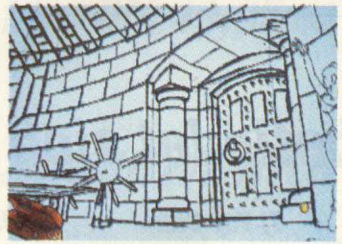
Goddesses of Phobos" hatte damit sein erstes Grafik-Adventure abgeliefert. Das zweite ist bereits in der Mache und wird Infocom zumindest als Label-Name wieder ins Leben zurückrufen.



Solche Skizzen im MS-DOS-Format...

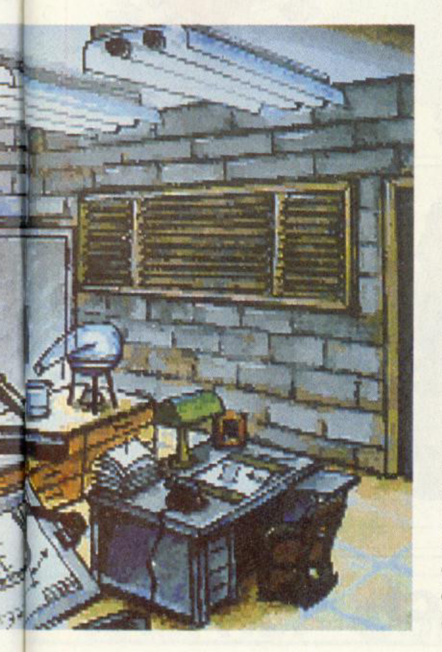


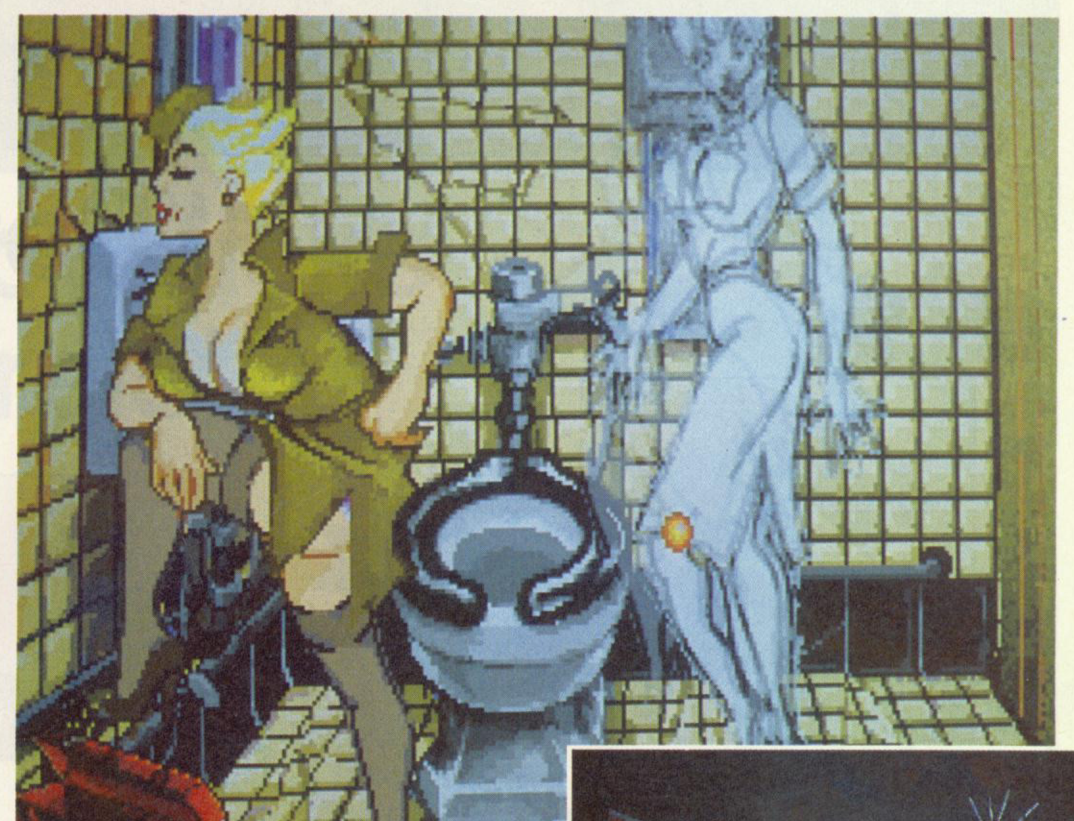
...liegen allen VGA-Grafiken



...des Leather Goddesses-Universums zugrunde

Inhaltlich kehrt Meretzky damit zu seinen Wurzeln zurück. Der von ihm ersonnene Planet Phobos war schon vor drei Jahren eine Reise wert, präsentiert sich 1991 jedoch in schönster VGA-Grafik. Um dort mit den Ledergöttinnen zu flirten,



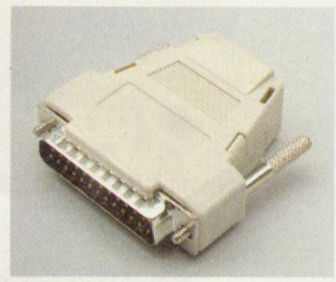


Links sehen wir eine Animationsskizze in Schwarzweiß, rechts das fertige VGA-Modul

muß sich der Spieler jedoch erst durch das eigentliche Abenteuer beißen — und das spielt zum größten Teil auf der Erde, in der verschlafenen Ami-Kleinstadt Atom City. Der Spieler ist entweder Mann, Frau oder — man ahnt's — ein gestrandetes Alien, das schleunigst in seine Heimat zurückkehren möchte. Der Spieler befindet sich in den 50'er Jahren: Ist man der smarte Brad, hilft man dem Alien, flirtet mit den Mädels und reist mit dem Außerirdischen zu fernen Welten. Als Brads Freundin verzichtet man aufs Flirten, ansonsten warten zwar ähnliche Aufgaben auf den Spieler, die Charaktere des Adventures verhalten sich jedoch gegenüber den verschiedenen Spielfiguren gänzlich unterschiedlich. Leather Goddesses of Phobos 2 kommt also in gleich drei Varianten.

Äußerlich hat das Programm mit dem Vorgänger absolut nichts mehr zu tun: Per Mausklick und Icons reist man durch die VGA-Landschaft, die durch die eine oder andere Animation aufgelockert ist. Die spärlichen Textreste, die man vor allem bei Gesprächen serviert bekommt, lassen sich sogar ganz abschalten: Wer den (jedem Spiel beigelegten) "Life Size Sound Enhancer" an einen normalen Verstärker stöpselt, bekommt glasklare Sprachausgabe zu hören. Insgesamt finden sich zirka zwei Stunden mit Reden, Anmachen und Small Talk auf Diskette; eine Amiga-Version wird es schon allein deshalb niemals geben.

Meretzky-Humor: Indio-Ramsch im Sonderangebot



Dieser winzige Stecker sorgt für glasklare Sprachausgabe

Erhältlich ist Steve Meretzkys neuester Streich (komplett ins Deutsche übersetzt und synchronisiert) noch vor Weihnachten — den Jahreswechsel können Phobos-Fans also bereits auf ihrem geliebten Leder-Planeten feiern. *wi*



Der

“Software zum



C 64





Softwarekoffer **DM 49,95**
DM 69,95
DM 99,00

in den Koffern befindet sich

1) Junior 9,95



3) Allround 19,95



5) Super Jet 19,95



7) Top Star 39,95



2) Micro Plus 14,95



4) Commander 29,95



6) Jet Fighter 19,95



Erhältlich in jedem

KAUFhOF

und Joysticks Sparpreis”

PC



Softwarekoffer für DM 49,95

Amiga





Softwarekoffer DM 49,95 DM 69,95 DM 99,00

ausgewählte Spiele-Software

9) PC 24,95



8) Joyboard 29,95



BESTELLSCHEIN: Power Play 11/91

bitte einsenden an: **Kaufhof AG, Postfach 10 10 08, 5000 Köln 1**

	PC	C 64	Amiga
Softwarekoffer für DM 49,95			
Softwarekoffer für DM 69,95	–		
Softwarekoffer für DM 99,00	–		
Joystick Nr.: Stück:			
Joystick Nr.: Stück:			

(bitte Nummer und Anzahl eintragen)

zuzüglich Transportkostenpauschale DM 10,- pro Stück

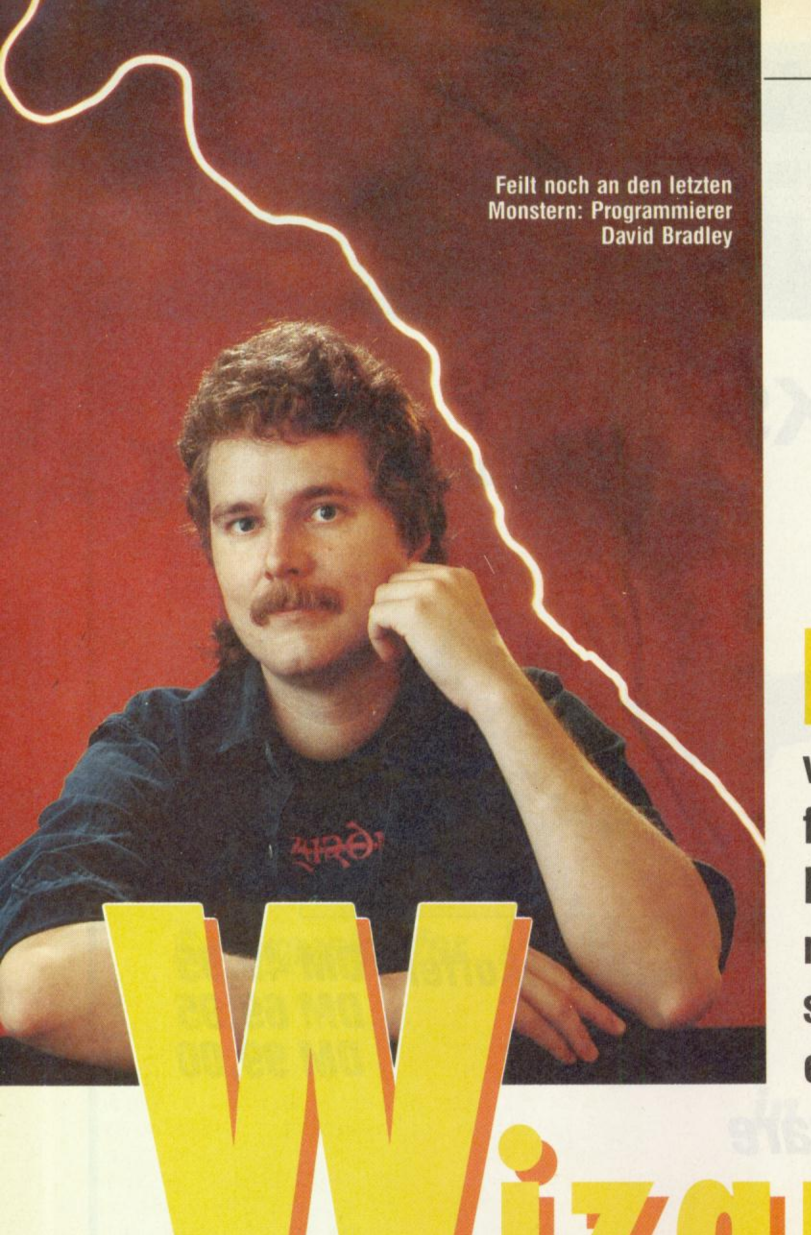
Name/Vorname: ____________________

Straße/Hausnummer: ____________________

PLZ/Ort: ____________________

Postkarte mit 60 Pf., Brief mit DM 1,- frankieren. Lieferung erfolgt gegen Euroscheck oder per Nachnahme (zzgl. NN-Kosten). Kein Versand ins Ausland möglich.

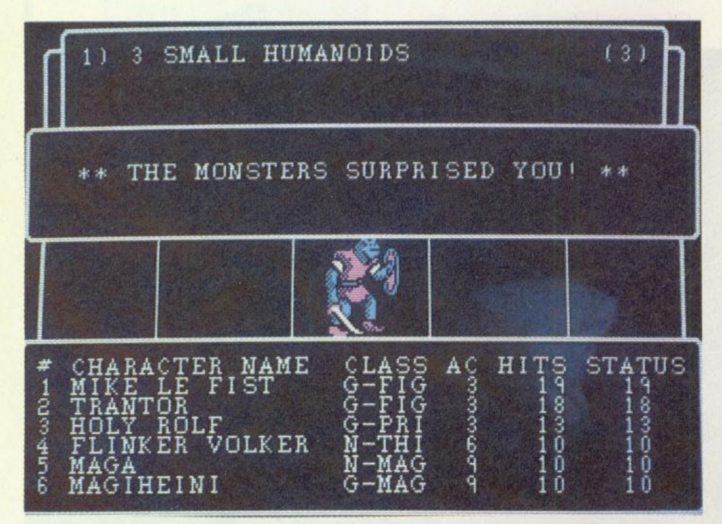
KAUFhOF Computer-Studio.



Feilt noch an den letzten Monstern: Programmierer David Bradley

Rollenspieler können sich auf ein verfrühtes Weihnachtsfest freuen: Der Nachfolger zum Knüller "Bane of the Cosmic Forge" sieht seiner Vollendung entgegen.

Wizardry 7



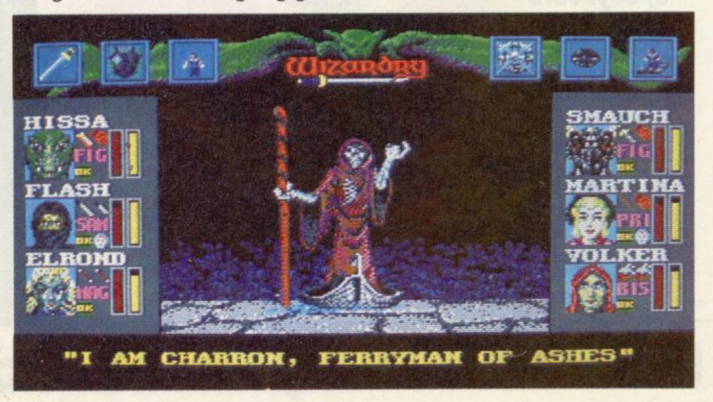
Der Sprung ist gewaltig: So sah Wizardry vor zehn Jahren aus — daneben nochmals ein Bild von Bane of the Cosmic Forge (MS-DOS)

Freitag, der 1. November 1991, dürfte für Rollenspielfans ein besonderer Tag werden. Denn, wenn die Terminplanung mitspielt, soll am besagten Freitag der siebte Teil der Kultserie "Wizardry" in den USA ausgeliefert werden.

"Crusaders of the Dark Savant" ist der vom Programmierer David Bradley in Szene gesetzte Nachfolger zum Mamutrollenspiel "Bane of the Cosmic Forge". Während "Bane" zwar spielerisch überzeugen konnte, mangelte es doch an technischen Finessen. Nur EGA-Grafiken wurden unterstützt und auf Mausbedienung sowie Soundkartenmusik mußte in der ersten Version verzichtet werden. Bei Crusaders soll das komplett anders sein.

So werden erstmals in der Geschichte der Wizardry-Serie die 256 Farben der VGA-Grafik ausgenutzt und alle gängigen Soundkarten unterstützt. Eine Benutzerführung, die auf eine Maus zugeschnitten ist sowie ein neues Automapping-Feature gehören ebenso zu den Veränderungen. Ein besonderer Clou: Crusader of the Dark Savant wird nicht einen einzigen Dungeon zum Schauplatz haben, sondern verschiedene Labyrinthe und eine komplette Oberwelt.

Brenda Garno aus der Entwicklungsabteilung des Herstellers Sir-Tech: "Endlich





Der Charakterschirm von Crusaders erstrahlt in voller VGA-Pracht (MS-DOS/VGA)

kommt Wizardry aus dem Solo-Labyrinth heraus. Früher war Wizardry nichts anderes, als ein paar Strichwände auf einem 20 x 20 Felder großen Grundriß. Mit Bane kamen endlich gezeichnete Dungeon-Wände und die animierten Monster. Crusader geht nun einen Schritt weiter. Da gibt es eine Außenlandschaft zu sehen, mit Bäumen und Flüssen. Die Spieler sind nicht länger die ganze Zeit in einer einzigen dunklen Höhle eingesperrt." Auf der Suche nach einem lange verschollenen und verrückten Wissenschaftler, müssen verschiedene Höhlen, Dungeons, Schlösser und eine Stadt erforscht werden.

Wahlweise könnt Ihr eine Party aus Bane of the Cosmic Forge "importieren" oder eine komplett neue sechsköpfige Truppe aus elf Rassen und 14 Berufen zusammenbasteln (für die Mathematiker unter Euch: Es gibt 1129000342008 verschiedene Party-Kombinationen). Je nachdem, wie Ihr das Spiel beginnt, sei es mit einer Bane-Party oder einer neuen Crew, wird die Handlung von Crusaders anders verlaufen. Insgesamt gibt es vier verschiedene Handlungsfäden: Drei, die nahtlos an die drei unterschiedlichen Lösungen von Bane anschließen und einen für den Neueinsteiger. Allerdings werden Eure Spielfiguren nicht die einzigen sein, die sich in Crusaders tummeln. Computergesteuerte Partys machen auf eigene Faust die Gegend unsicher und schnappen Euch eventuell einen dicken Schatz vor der Nase weg. Ihr könnt die vorwitzigen Burschen verprügeln oder Euch mit ihnen unterhalten. Aber Vorsicht: In Crusaders verhalten sich die Figuren, auf die Ihr unterwegs trefft, "quasi" intelligent. Je nachdem, wie Ihr Euch anderen Figuren im Spiel gegenüber verhaltet, ändert sich die Handlung. Bestehlt Ihr beispielsweise jemanden, wird dieser das seinen Kumpels erzählen, die Euch bei einem späteren Zusammentreffen nicht besonders freundlich empfangen.

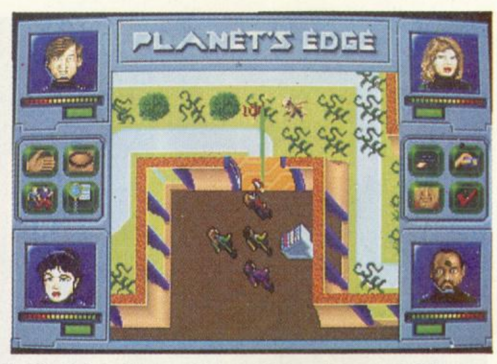
Gekämpft wird, wie schon in Bane rundenweise, allerdings mit einigen neuen Kampfoptionen. Wenig verändert wurde an dem bewährten Skill-System für die Charaktere, das nur um ein paar neue Fähigkeiten erweitert worden ist. Ebenfalls aufgestockt wurde die Anzahl der Zaubersprüche sowie die Gegenstände. Insgesamt warten rund 600 Items auf Euch, darunter wie gewohnt einen Haufen Rüstungen und Schwerter, aber auch Pistolen und Gewehre.

Der gigantische Aufwand, der mit Crusaders betrieben wird, schlägt sich auf die benötigte Computerhardware nieder. Die PC-Version kommt ohne einen AT und mindestens 1 MByte RAM und eine EGA-Grafikkarte nicht aus. Die Amiga Fassung, die knapp einen Monat später erscheinen soll, benötigt gleich satte 2 MByte RAM-Speicher. Unsere Bildschirmfotos zeigen noch die englische Originalfassung. Ein komplett ins Deutsche übersetztes Crusaders wird voraussichtlich Anfang 1992 erscheinen. Ebenfalls momentan in Arbeit ist eine CDTV-Version des Vorläufers "Bane of the Cosmic Forge", und schon zu kaufen gibt es ein Hint-Buch für Wizardry 6. Dieses wird zur Zeit in Englisch ausgeliefert, aber ein deutsches Hilfsbuch ist geplant. *mh*



In Wizardry 7 wird es nicht nur Labyrinthe geben, sondern auch eine komplette Oberwelt (MS-DOS/VGA)





Heiße Schlachten mit feindlichen Raumschiffen gehören zum Alltag bei Planets Edge (MS-DOS/VGA)

Von den Machern der Might & Magic Rollenspieltrilogie erscheint bald ein zünftiges Sience-fiction-Spiel mit dem Namen "Planets Edge". Die Vorversion beeindruckte.

▲◄ Solche Zwischenbilder sollen die Spielatmosphäre erhöhen (MS-DOS/VGA)



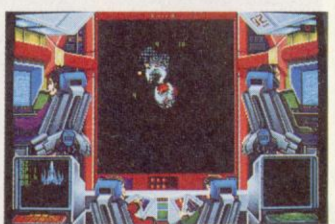
Bisher sind wir von der kleinen amerikanischen Firma New World Computing nur Fantasy-Rollenspiele gewöhnt. Die "Might & Magic"-Reihe, deren dritter Teil gerade seiner Fertigstellung entgegensieht, und das ungewöhnliche "Tunnels & Trolls" versüßten so manchem Fantasy-Fan die viel zu kurze Nacht.

Jon Van Caneghem, Schöpfer der Might & Magic-Saga, verläßt nun die Pfründe der Fantasy-Welten und macht mit seinem neuen Rollenspiel einen Abstecher in die Zukunft. Fette Raumschiffe, eklige Aliens und hitzige Lasergefechte sind die vielversprechenden Zutaten zu "Planets Edge", das voraussichtlich in nicht allzu ferner Zukunft für PCs erscheinen wird.

Die Geschichte beginnt im Jahre 2045. Ein Raumschiff unbekannter Herkunft nähert sich unserem Heimatplaneten. Brav antworten die Aliens an Bord des Schiffes auf friedliche Freundesbotschaften von der Erde. So weit, so gut. Nur leider kriegen ein paar übervorsichtige Generäle die Panik und brennen dem fremden Schiff ein paar Raketen auf den Pelz. Die Katastrophe ist unvermeidlich: An Bord des Alien-Raumers lief gerade ein wichtiges wissenschaftliches Experiment, das nun außer Kontrolle gerät. Die Erde verschwindet auf Nimmerwiedersehen in einer Raum/Zeit-Dimensionsfalte.

Nur der Mond, nebst der darauf befindlichen Kolonie, kreist nun solo durchs All. Ärgerlicherweise reichen die angesammelten Vorräte der Kolonie nur für ein gutes Jahr. Bis dahin muß Mutter Erde wieder in die heimische Dimension zurück oder die Kolonie ist dem Untergang geweiht. Ein Kommando aus vier Weltallspezialisten wird ausgesucht, um die Erde wiederzufinden.

Ihr sollt nun die Führung der vierköpfigen Crew übernehmen. Im Gegensatz zum reinen Rollenspiel "Might & Magic" soll es bei Plantes Edge einige neue Spielelemente geben. So wird es neben den unvermeidlichen rollenspieltypischen Prügeleien mit Monstern, eine Prise Wirtschaftssimulation und Actionschlachten im Weltall geben. So müssen beispielsweise verschiedene Planeten besucht werden, um mit dort lebenden Wesen Handelsbeziehungen zu knüpfen und Informationen zu ergattern. Helfen friedliche Bemühungen nicht weiter, dürfen die Laser sprechen. Ebenso auf dem Stundenplan: Rohstoffe ausbuddeln und Raumschiffwracks plündern.



Die vierköpfige Party aus der Vogelperspektive (MS-DOS/VGA)

Neben neuen Spielelementen wird Planets Edge auch technisch für einige Überraschungen gut sein. So wird es keine 3-D-Ansicht la "Might & Magic" geben, wenn Ihr mit der Party über Planetenoberflächen wandelt. Die Heldengruppe wird im Ultima-Stil aus der schrägen Vogelperspektive gezeigt. Im Weltall sind hitzige Gefechte, die entfernt an das Strategiespiel "Star Control" erinnern, ebenfalls aus der Vogelperspektive zu sehen.

Die PC-Fassung wird VGA-Grafik nutzen sowie alle gängigen Soundkarten unterstützen. Eine Amiga-Version ist fest bei New World Computing eingeplant. Planets Edge wird hierzulande komplett in Deutsch erscheinen. Unsere Bildschirmfotos stammten noch von der englischen Fassung. *mh*



Neues Spiel, neues Genre: Diesmal verschlägt es die Bitmap Brothers in düsterste Gauntlet-Gefilde. Allerdings gaben sich die Entwickler mit konventionellem Fantasy-Stoff nicht zufrieden.

THE Chaos EN

Die Bitmap Brothers, Englands prominentestes Programmierteam, haben bereits alles hinter sich: Nach Ausflügen in so gut wie jedes Spielegenre und einer langen Reihe von Hits wie "Speedball", "Xenon 2" und "Cadaver", gründeten die "Ur-Bitmaps" Steve Kelly, Eric Mathews und Mike Montgomery bereits vor einem Jahr das eigene Softwarehaus Renegade. Allein in diesem Jahr entstanden in ihrem Londoner Büro "Gods" und "Magic Pockets", das in diesen Tagen erscheint. Inzwischen hat sich eine ganze Entwicklerfamilie um das Trio versammelt: Nicht weniger als fünf verschiedene Programmierer sind am neuesten Projekt, **The Chaos Engine**, beteiligt.

Chefdesigner Phil Wilcock: "Wir wollen ein Actionspiel programmieren und einigten uns nach längerem Grübeln auf ein Spiel aus der Vogelperspektive — aber mit einem außergewöhnlichen Dreh."

Im Klartext: Bitmaps neueste Kreation ist eine reinrassige, in acht Richtungen scrollende Ballerorgie für bis zu drei Spielern gleichzeitig. Als offensichtliche Einflüsse lassen sich Ataris Gauntlet, Crackdown und das Videospiel Dungeon Explorer aufzählen.

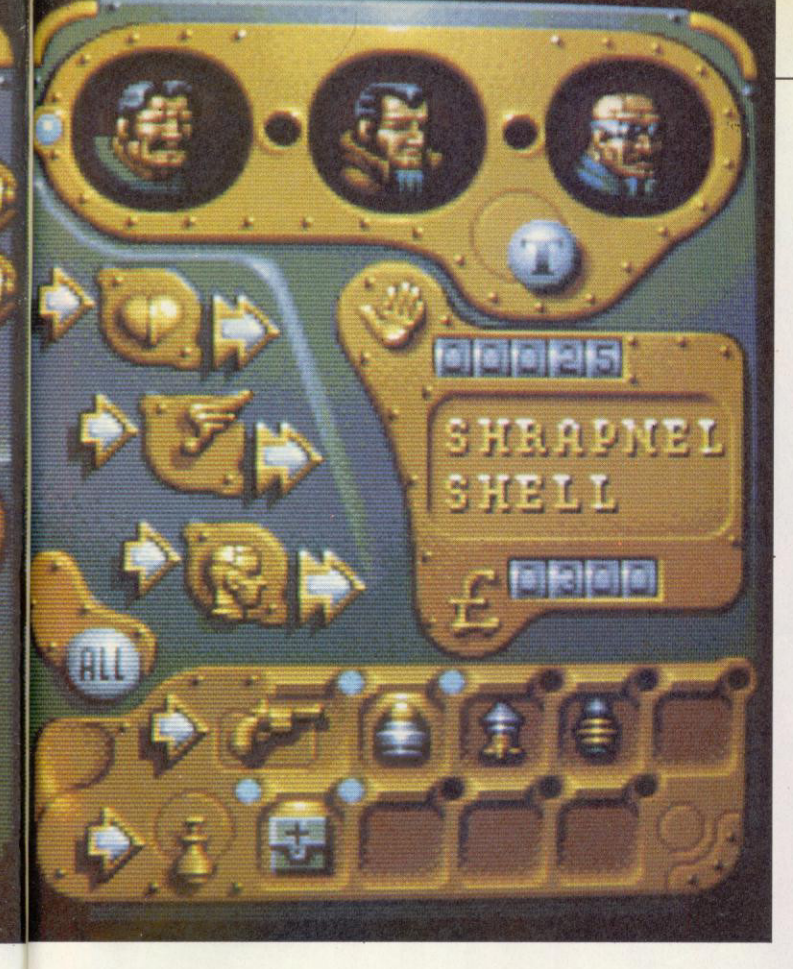
Natürlich bietet The Chaos Engine gegenüber diesen Titeln eine ganze Menge Neuerungen: "Wir haben viele Gags und Spielelemente programmiert, die es normalerweise in solchen Spielen nicht gibt", sagt Phil. Die Innovation fängt mit dem Spielthema an: Die Chaos-Story paßt in keine typischen Science fiction- oder Fantasy-Schublade. "Wir haben beide Genres in das 19. Jahrhundert versetzt. Es entstand die Geschichte eines viktorianischen Holocausts."

Dazu schmökerte das Zwei-Mann-Design-Team (Phillip Wilcock und Eric Matthews) in der Literatur von englischen Schriftstellern wie H.G. Wells, Jules Verne und Mervyn Peake. Die dort beschriebenen Welten sind der Hintergrund für das Spiel. Die abgedrehte Chaos Engine selbst wurzelt in wissenschaftlichen Tatsachen: Der englische Naturwissenschaftler und Mathematiker Charles Babbage entwarf den ersten Computer der Welt, die "Difference Engine". Babbage hatte jedoch nie die Chance, seine Erfindung auch zu erproben. Im Spiel der Bitmaps hat der fiktive Baron Fortesque diese Probleme allerdings nicht.

Opiumsüchtig, aber hochintelligent plant er, in einem riesigen gotischen Herrenhaus seine Pläne zu verwirklichen. Es entsteht The Chaos Engine, eine gigantische Maschine, die die Fähigkeit besitzt, Raum und Zeit zu verdrehen. In den Händen des verrückten Fortesque stiftet sie jedoch nichts außer Chaos und Zerstörung. "Das Ganze wird sehr zynisch geschildert", erklärt Phillip. "Im Gegensatz zu den optimistischen Voraussagen von Jules Verne deuten wir an, daß die Erfindungen des 19. Jahrhunderts indirekt zur globalen Katastrophe führen."

Ist das Ende wirklich so nahe? Nicht, wenn Ihr die Sache in die Hand nehmt: Im Spiel versucht Ihr mit einer Drei-Mann-Expedition den Baron zu überwältigen und die Maschine auszuschalten. Nachdem Ihr in Fortesques Haus eingedrungen seid, ist es Euer Ziel, die fantastischen Lebensformen der vier Etappen zu beseitigen und gleichzeitig die sogenannten Energieknoten zu finden. Insgesamt gibt es in den vier grafisch unterschiedlichen Etappen 20 verschiedene Levels; das Abenteuer beginnt außerhalb des Hauses im Wald, führt Euch durch Fortesques Werkstatt in das Herrenhaus selbst und endet schließlich im tiefsten Keller, wo die bösartige Maschine zu finden ist.

Eure drei Teammitglieder wählt Ihr aus insgesamt neun verschiedenen Charakteren; sowohl im Ein- als auch im Zwei- oder Drei-Spieler-Modus dürft Ihr von einem zum anderen umschalten. Alle Spielfiguren, die nicht direkt von menschlichen Spielern kontrolliert werden, dirigiert der Computer. "Wir versuchen so realistisch wie möglich ein echtes Spiel mit echten Mitspielern zu simulieren", meint Phil, "keinesfalls wollten wir jedoch perfekte oder total unkontrollierbare Mitspieler erschaffen." Also machen die Computerhelden Fehler und stehen einem im Weg, genau wie das norma-



lerweise in einem echten Multi-Spieler-Spiel passiert.

Trotzdem bezeichnen weder Phil noch Eric The Chaos Engine als Rollenspiel. Elemente aus diesem Genre wurden nur verwendet, um dem Abenteuer mehr Tiefe zu geben. "Was uns an Rollenspielprodukten gefällt, ist das ganze Drumherum, hauptsächlich jedoch die Charaktereigenschaften und die Möglichkeit, während des Spiels neue Waffen zu kaufen." Unter den Helden gibt's von bulligen Söldnern bis zum hochintelligenten, aber kampfuntauglichen Wissenschaftler so gut wie alles. "Wie man im Spiel auftritt, hängt von der gewählten Charakterkombination ab. Wer alles in die Luft sprengen will, sucht sich die stärksten Figuren aus; wer eher auf Denksport steht, nimmt zumindest ein oder zwei Denker mit."

Wer mit seiner Mannschaft genug Geld und Schätze innerhalb Fortesques Haus sammelt, hat die Chance, die gefundenen Reichtümer zwischen den Etappen in Powerups und andere Waren umzuwandeln. Natürlich kann man sich auf bestimmte Fähigkeiten wie Lebenskraft, Geschwindigkeit oder Intelligenz konzentrieren und Extras wie Bomben, Minen und Karten kaufen.

Um das Spiel etwas komplizierter zu machen als ein durchschnittliches Action-Adventure, haben die Bitmaps die Energieknoten erfunden. "Statt eines gewöhnlichen Wettlaufs bis zum Ausgang, bieten wir den Spielern die Möglichkeit die einzelnen Etappen wirklich zu erforschen", erklärt Phil. Aktiviert man die mysteriösen Knoten, entstehen Ein- und Ausgänge zu verschiedenen Orten in anderen Leveln. Außerdem kann man so sogar den einen oder anderen Bonusraum entdecken.

Die Bitmaps sind besonders stolz auf die Intelligenzroutinen der computercontrollierten Charaktere — nicht nur die automatischen Spieler, sondern alle Monster und Ungeheuer. "Die sind so schlau, daß sie sogar Gegner auf der anderen Seite einer Wand aufspüren. Innerhalb einer bestimmten Reichweite entscheiden sie selbst, ob sie schießen, weglaufen oder sich einfach in den Weg stellen wollen." Manchmal legen sie auch Minen oder formen Feuerbarrikaden.

Das klingt alles reichlich kompliziert? Ist es für den Spieler aber nicht, meint Phil. Wer sich nicht für die Rollenspielelemente interessiert, ignoriert sie einfach. "The Chaos Engine gestaltet sich so verwickelt, wie es sich der Spieler wünscht." Mit dem Programmieren sieht das etwas anders aus, meint Code-Fuchser und Bitmap-Neuling Steve Cargill, der schon seit Januar am Spiel schuftet. "So viel Künstliche Intelligenz braucht eben auch irrsinnig viel Zeit." Bis November hat er sie noch, dann werden wir Euch erzählen, ob sich der Aufwand gelohnt hat.

kati hamza/wi

GINE



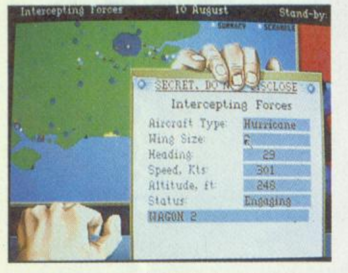
Durchgestylte Grafik wie man sie von den Bitmap Brothers gewöhnt ist: Oben seht Ihr einen Charakterbildschirm im Stil der viktorianischen Zeit; auf den beiden unteren Bildern wuseln Eure Helden bereits durchs fallenstarrende Schloß des verrückten Wissenschaftlers.



Die Cockpits haben je nach Flugzeug unterschiedliche Grafiken (MS-DOS/VGA)

Himmelsstürmer

Die Programmierer von "Flight of the Intruder" schlagen wieder zu: Mit "Reach for the Skies" könnt Ihr die Luftschlacht um England nachfliegen.



Im "Kommando"-Modus ist diese Übersichtskarte zu sehen (MS-DOS/VGA)

Bei den Namen "F-16 Falcon" und "Flight of the Intruder" läuft gestandenen Simulationsfans das Wasser im Munde zusammen. Was hierzulande kaum bekannt ist: Die Amiga und ST-Fassung des berühmten F-16 Falcon und das Programm Flight of the Intruder stammten von einem kleinen englischen Softwareteam. Seit rund 1½ Jahren werkeln die Programmierer von Rohan an einer weiteren Flugsimulation. "Reach for the Skies" wird ähnlich wie das Lucasfilm Games Programm "Battle of Britain" die Luftschlacht um England als historischen Hintergrund haben. Zur Zeit wird noch der Feinschliff an dem Spiel vorgenommen.

Wie schon im Konkurrenzflieger "Battle of Britain", werdet Ihr Euch für eine der beiden Parteien entscheiden. Wahlweise fliegt Ihr Einsätze für die deutsche Luftwaffe oder die englische Royal Air Force. Ebenso zahlreich wie die verschiedenen Flugzeugtypen soll die Missionsausbeute sein. Geleitschutz- und Abfangmissionen, sowie das Bombardieren feindlicher Bodenziele sollen den ärgsten Simulationshunger befriedigen und für Abwechslung sorgen. Wer selber nicht in das Cockpit eines Flugzeuges steigen will, kann auf einen speziellen "Strategie"-Modus zurückgreifen. Hier werden auf einer Landkarte die Einsätze überwacht und strategisch günstig koordiniert. Fliegt Ihr lieber selber, steuert Ihr die gewünschte Maschine mit Joystick, Tastatur oder einer Maus.

Technisch wird sich "Reach for the Skies" stark an "Flight of the Intruder" orientieren. Es gibt ausgefüllte 3-D-Grafik zu sehen, deren Detailfülle sich an die Rechengeschwindigkeit Eures Computers anpassen läßt. Neben verschiedenen Blickpositionen fehlt auch ein "Videorecorder" nicht, mit dem die Missionen für die Nachwelt aufgezeichnet werden.

"Reach for the Skies" wird voraussichtlich Mitte November für PCs erscheinen. Anfang nächsten Jahres sollen eine Amiga und eine Atari ST-Version folgen. Die PC-Fassung unterstützt EGA- und VGA-Grafikkarten, sowie alle gängigen Soundkarten, wie AdLib, Roland oder Soundblaster. *mh*



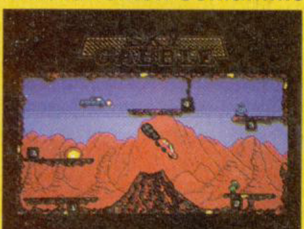
Der Blick von außen auf eine Me-110 (MS-DOS/VGA)



Ihr könnt Euch entscheiden, für welche Seite Ihr fliegt (MS-DOS/VGA)

SKY CABBIE

Taxifahrer Harry hat eine miese Nachttour erwischt. Kein Fahrgast – kein Funkspruch. Zeit für einen Schlummer mit traumatischen Folgen.



Harry jagt im Traum durch den Kosmos und shuttlet die bizarrsten Kreaturen von Basis zu Basis.

Gelingt es Ihnen, daß Harry ausgeschlafen wieder aufwacht? Nur sehr schnell und ohne Kollisionen hat Harrys Traum die Chance, nicht zum Alptraum zu werden.



AMIGA

Vertrieb durch:



Kingsoft-Programme erhalten Sie im guten Fachhandel oder in ausgewählten Computerabteilungen von:

ALLKAUF * FOTO-ALLKAUF * HORTEN * KARSTADT * VOBIS

Distribution für die Schweiz: SWISOFT; für Österreich: KARASOFT

KINGSOFT GmbH
Grüner Weg 29
D-5100 Aachen
Tel.: 02 41 / 15 20 51
Fax: 02 41 / 15 20 54

Zwei Zeichentrickprofis bringen Götterzorn und Sagenstoff im neuesten Core-Produkt taufrisch auf den Monitor.


Gleich gibt's Zoff – und das in 3D

Heimdall

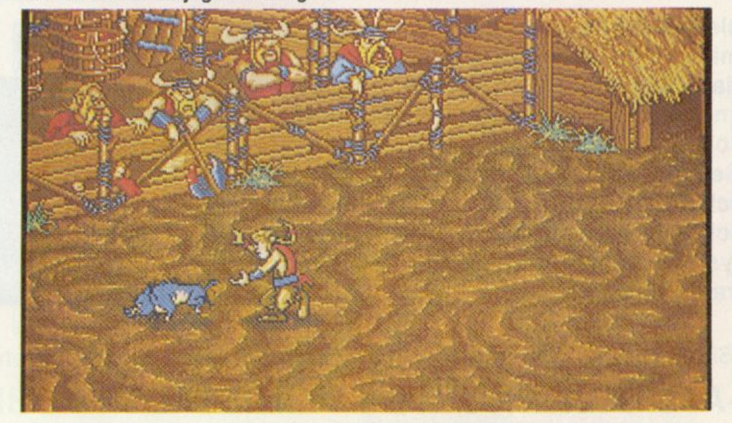
Als Jeremy Smith, Chef der Firma Core Design, zum ersten Mal die Grafiken von Jerr O' Carroll, einem ehemaligen Angestellten der berühmten Dubliner Zeichentrickfirma Sullivan-Bluth ("Mrs. Brisby") sah, war es Liebe auf den ersten Blick. Als er später die Möglichkeit hatte, mit Jerr und seinem Partner Ged Keaveney zusammenzuarbeiten, griff Smith sofort zu. Ged und Jerr (das Duo arbeitet unter dem Künstlernamen "The Eighth Day") hatten mehrere Ideen für ein Spiel, das sich um Wikinger drehen sollte.

Jeremy Smith zeigte sich beeindruckt, das Konzept zum Wikingerspiel "Heimdall" war geboren. Inspiriert durch die skandinavischen Sagen wird Heimdall das märchenhafte Zeitalter Ragnarok als Hintergrund haben. Die Schlacht von Ragnarok ist der klassische Konflikt zwischen Gut und Böse. Leider hat der durchtriebene Gott Loki drei magische Waffen gemopst, die einigen anderen Sagengestalten gehören. Unter dem göttlichen Diebesgut sind Thors Hammer, Freyrs Speer und Odins Schwert. Nur einer kann die wichtigen Gegenstände wiederfinden: Heimdall, der Wächter der Regenbogenbrücke, die die Erde mit dem Wohnsitz der Götter verbindet.

Zu Beginn des Spiels müssen die Charakterwerte Heimdalls durch verschiedene Actionsequenzen aufgepeppt werden. Drei Minispiele, mit kernigen Aufgaben wie Axtwerfen, Wildschwein-Fangen und Fechten bauen die Stärken Heimdalls aus.


Die Antike Karte weist den Weg durchs Action-Adventure


Nicht geschmacksneutral: Bei Heimdall geht's teils derb zur Sache.


Ein Fall für Barbaren: Die Wildschweinjagd hat Folgen.

Im eigentlichen Hauptspiel muß unser nordischer Recke drei Inselgruppen erforschen, Monster versemmeln, Fallen entschärfen und Gegenstände auflesen. Alle drei Etappen der Rollenspielreise wimmeln vor Rätseln, Schatztruhen, magischen Gegenständen und ekligen Monstern.

Die beiden Jungs von "The Eighth Day" wollten kein herkömmliches Spiel im "Bard's Tale"-Gewand. Pompöse Grafiken im Zeichentrickstil wurden mit einer Art 3-D-Aufsicht (auch als "isometrische" 3-D-Perspektive bekannt) kombiniert. Core-Boß Jeremy Smith zeigte sich begeistert: "Die Grafik soll wirklich erstaunlich werden. Die Qualität wird die Leute vom Stuhl reißen." Allein das Heldensprite soll 32 x 48 Pixel groß sein.

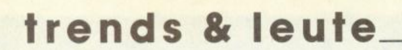
Nach rund sechs Monaten Entwicklungszeit, die bislang verstrichen sind, ist ein Großteil des Programms fertig. Jetzt werden noch die letzten Grafiken und Animationen eingebaut sowie am Spieldesign der Feinschliff vorgenommen.

Trotz des harschen Arbeitspensums, das das Team an den Tag legt (immerhin soll "Heimdall" in spätestens einem Monat fertig sein"), basteln die Programmierer schon am Konzept für einen Nachfolger.

Heimdall wird für Amiga, ST und PC zum Weihnachtsfest erscheinen. *Kati Hamza/mh*



Supergames zu Superpreisen. Jetzt auch erhältlich direkt vom Hersteller. Kommt per Post. Telefon 05241/34861
BIG BUSINESS
Big Business ist eine humorvolle Unternehmenssimulation mit eindeutig spielerischem Charakter. Seien Sie Ihr eigener Chef! Entscheiden Sie selbst über den Etat für Werbung, Forschung, Investitionen usw. Planen Sie selbst die günstigsten Produktionsbedingungen, werden Sie tätig gegen Industriespione usw. Hervorragende, z.T. animierte Grafik im Comic-Stil.
BIG BUSINESS
ASM HIT
AMIGA, Atari ST 69,95
PC 3,5 + 5,25 79,95
U.S.S. JOHN YOUNG
Kriegsschiff-Simulation im persischen Golf im Jahre 1995. Konfrontationen zwischen Iran, Irak und den USA. Konvoischutz, U-Boot-Jagd, Flugzeug-Angriffe, Abschuß von Tankern, Ölplattformen und Kriegsschiffen.
U.S.S. JOHN YOUNG
A NAVAL WARSHIP SIMULATION
Special Edition
AMIGA, Atari ST 59,95
C64 Disk 29,95
C64 Cass 19,95
PC 3,5 + 5,25 79,95
KIND OF MAGIC 3
AMIGA 79,95
C64 Disk 49,95
C64 Cass 39,95
DINO WARS
NEU
AMIGA JOKER HIT
AMIGA, Atari ST 69,95
C64 Disk 29,95
C64 Cass 19,95
PC 3,5 + 5,25 79,95
Kind of Magic 3
Eine brandneue Super-Spielesammlung mit vier erstklassigen Spielen.
NORTH SEA INFERNO: Terroristen haben auf einer Bohrinsel eine Atombombe gelegt.
CYBER WORLD: Du bist berufen, in einer düsteren Zukunftswelt Verräter zu jagen.
DOMINATION: Erobern Sie das Hauptquartier Ihres Gegners mit 4 Kampfrobotern.
BLUE ANGEL 69: Bezaubernde Engel führen Sie durch das Labyrinth Ihrer Gefühle.
THE SECOND WORLD
NEU
MAGIC BYTES
ASM HIT
AMIGA, Atari ST 69,95
C64 Disk 29,95
PC 3,5 + 5,25 79,95
THE SECOND WORLD
Erstklassiges und aufwendiges Strategiespiel um Macht, Wirtschaft und Politik in der Zukunft. Im Jahre 2030 brach der Kontakt zu den Siedlern eines Planeten ab und Du mußt das Siedlervolk in der Behauptung gegen fremde Mächte wirtschaftlich und politisch führen.
MAILORDER
Einfach Postkarte an:
MAGIC BYTES
Verlag R. Kleinegräbe
Postfach 2144 C
D-4830 Gütersloh 1
Oder 24-Stunden-Telefonlin
05241-34861
(Versand per Nachnahme + 5,-DM Versandkosten. Ab 50,-DM versandkostenfrei. Umtauschgarantie: Kostenfreie Ersatzlieferung; bitte innerhalb 8 Tagen frei zurücksenden).
Einfach irre, diese Preise!
Alle Preisangaben in DM
DINOWARS
Interaktives Strategie- und Arcadegame mit spitzenmäßig animierten Actionszenen und einer animierten Dinosaurier-Enzyklopädie. Kampf der Giganten um ein gekidnapptes Saurier-Ei in einer tollen urzeitlichen Landschaft. Die Actionszenen können jederzeit aufgerufen werden.
MAGIC BYTES
Big Business AMIGA
The Second World AMIGA
Dinowars AMIGA
Kind of Magic 3 (Z.B.: North Sea Inferno) AMIGA
U.S.S. John Young AMIGA



Ascon

Softwarehäuser kommen und gehen. Hinter dem neugegründeten Ascon-Label stekken jedoch altbekannte Gesichter und eine neue Idee.

Marc Rosochas neuestes Spiel: Leathal Xcess

Der Name Ascon wird vermutlich den meisten Lesern noch nicht geläufig sein. Wer sich das nette Plattformspielchen "Monster Business" auf den Bildschirm holte, hatte damit aber auch gleichzeitig das erste Produkt dieser neugegründeten deutschen Softwarefirma vor dem Joystick. Programmiert wurde Monster Business von Ex-Thalion Mark Rosocha, der mit der ST-Ballerei "Wings of Death" schon vor gut einem Jahr von sich reden machte. Rosocha steht nun dem Entwicklungsteam Eclipse vor, das auf dem internationalem Markt ausschließlich von Ascon vertreten wird.

Auch hinter Ascon selber steht ein alter Thalion-Recke. Holger Flöttman über seine Firma: "Wir (Ascon *Anm. d. Red.*) verstehen uns nicht ausschließlich als ein neues konventionelles Softwarehaus; wir möchten vielmehr für engagierte kleine Label ein Sammelbecken bilden und gemeinsam deren Interessen in Europa und den Staaten vertreten".

Von Holger Flöttmanns Ascon im Ausland verteten, werden auch die zukünftigen Produkte der Spielschmiede Tale ("Atomix", "Shuffle"). Diese Entwickler haben sich auf Denkspiele spezialisiert und liegen damit natürlich voll im Trend: In diesen Tagen erscheint mit "Turn it 2" die Weiterentwicklung des gelungenen "Shanghai"-Verschnitts gleichen Namens.

Mit der Auslandvertretung des ebenfalls deutschen Labels Lifetimes deckt Ascon ein weiteres Spielgenre ab: Wirtschaftssimulationen wie die Lifetimes-Titel "On the Road" und "Wallstreet Wizard" liefen hierzulande sehr gut, stellen Flöttmann jedoch international vor eine Herausforderung: "Unserer Meinung nach ist die Wirtschaftssimulation heute nicht mehr nur eine deutsche Domäne. Ein Titel wie On the Road wird nach Anpassung auf den internationalen Standard besonders in den USA als MS-DOS-Version viele Liebhaber finden".

Sieht man vom Auslandsvertrieb eigenständiger deutscher Labels ab, wird Ascon natürlich auch Eigenentwicklungen im Auge behalten. Qualität statt Quantität steht laut Holger Flöttmann im Vordergrund: "Wir spezialisieren uns auf ein paar wenige Strategie- und Adventure-Spiele im Jahr. An Produkten, die bereits drei Monate nach ihrem Erscheinen wieder vom Markt verschwunden sind, sind wir dabei nicht interessiert."

Ein Softwarehaus des jüngsten Jahrgangs richtet dabei den Blick natürlich auch stark in die Zukunft. Neue Medien wie CDTV und CD-ROM sind so für Ascon interessant, näher liegen jedoch Module und Videospiele. Monster Business würde sich auf einer Konsole nicht schlecht machen.

Wer sich für die Materie interessiert, innovative Ideen oder gar ganze Projekte im Kopf hat, sollte sich bei Ascon in Gütersloh melden. Gute Leute werden dort immer gebraucht; damit in Zukunft der Name Ascon in der europäischen Softwarelandschaft einen angenehmen Klang hat. *wi*



Wie "Wings of Death" ist Leathal Xcess eine horizontal scrollende Ballerorgie



COMMODORE CDTV®. MIT



DIESEM SCHWARZEN GERÄT

HÖREN SIE MUSIK VON CDS. SIE SCHLIESSEN ES AN



IHREN FERNSEHER AN UND SEHEN MUSIK, BILDER UND ANIMATIONEN. SIE SCHLAGEN IM LEXIKON NACH, MACHEN ENDLICH DEN FRANZÖSISCHKURS, SUCHEN NACH DEM MÖRDER VON BASKERVILLE, SCHREIBEN IHRE DOKTORARBEIT, SCHWINGEN DAS SCHWERT EXCALIBUR, MUSIZIEREN MIT EINEM SYMPHONIEORCHESTER, BESTELLEN DIE NEUESTE WINTER-MODE, ODER STEUERN EINE



BOEING 737 NACH CASABLANCA.

NUR SPIEGELEIER KÖNNEN SIE DAMIT NOCH NICHT BRATEN. ABER DAFÜR BRAUCHEN SIE AUCH NICHT MEHR ALS 1.599 MARK (UNVERBIND-LICHE PREISEMPFEHLUNG) ANZULEGEN.

Commodore CDTV® ist ein CD-Player, CD-ROM-Player und Amiga Computer (1 MB RAM) in Einem. Durch die Kombination von Audio, Grafik/Bild und Text eröffnen sich völlig neue Wege im Bildungs-, Unterhaltungs- und Informationsbereich. Der schnelle Zugriff auf die CD sowie die riesigen Speichermöglichkeiten machen aus CDTV® ein universell einsetzbares Medium. 68000 Prozessor (Motorola), 32 Bit CPU. CD-ROM-Laufwerk: Sony/Philips Type CD-ROM Standard Mode 1, Mode 2. Durchschnittliche Zugriffszeit 0,5 s. Befehle: CD-ROM, CD-Audio, CD+G. Unterstützter Standard ISO-9660. Ab sofort beim autorisierten Commodore Fachhandel sowie in allen guten Elektro- und Hifi-Geschäften sowie in führenden Warenhäusern. Noch Fragen? Informationen gebührenfrei unter: **0130-3210.**





Accolade, Domark & U.S.Gold: drei aktuelle Compilations im Test

VIEL Spiel FÜRS GELD

Wir kramen wieder in der Kompilationskiste: In diesem Monat kommen Testfahrer, Actionspezialisten und 3-D-Entdecker auf ihre Kosten.

Titel	Hersteller	Zirka-Preis	Systeme	Wertung
Virtual Worlds	Domark	60 bis 90 Mark	MS-DOS/Amiga/Atari ST/C64	empfehlenswert
Test Drive II	Accolade	80 bis 110 Mark	MS-DOS/Amiga/Atari ST/C64	durchschnittlich
Coin Op Hits II	U.S.Gold	65 — 90 Mark	Amiga/Atari ST/C64	durchschnittlich

Coin Op Hits II

Ganz so hitverdächtig wie der Titel vermuten läßt, sind die fünf Spiele in dieser Sammlung nicht, trotzdem wird befriedigende Actionkost geboten. "Dynasty Wars" ist der einzige echte Ausrutscher: In diesem dumpfen Metzelspiel pflügt Ihr Euch auf dem Rücken eines Pferdes durch acht feindliche Armeen. Der "Vigilante" prügelt sich recht erfrischend durch ein gangsterverseuchtes New York der neunziger Jahre. In "Ghouls'n' Ghosts" geht Ritter Arthur in fünf Plattformleveln auf die geisterreiche Suche nach seiner lieben Prinzessin. In "Hammerfist" steuert Ihr die beiden Hologrammkrieger Hammerfist und Metalisis durch futuristische Levels, während Ihr in "Ninja Spirit" mal wieder einen japanischen Prügelknaben steuert. Ihr besucht typisch asiatische Landschaften, erkundet geheimnisvolle Höhlen und prügelt Euch mit zahlreichen Feinden. *vw*

Test Drive II: The Collection

Accolades "Test Drive II: The Collection" bietet neben dem Hauptprogramm "The Duel" zwei Szeneriedisketten (Europa und Kalifornien) und zwei Datendisketten (Muscle Cars und Supercars) mit neuen Automodellen. Damit ist der Testfahrer fürs erste versorgt. Leider zeichnete sich die Test-Drive-Serie nicht gerade durch fahrerische Spritzigkeit aus. Wer Spaß an einer geruhsamen Besichtigungstour durch verschiedene Länder hat und auf rasante Rennatmosphäre verzichten kann, wird ganz ordentlich bedient — Bleifußkünstler bekommen leider wenig Herausforderung geboten.

Virtual Worlds

Domark hat mit "Virtual Worlds" einen Leckerbissen für alle 3-D-Fans zusammengestellt. Wer also in den letzten Wochen mit dem "3-D-Construction-Kit" experimentierte, kann sich damit über drei alte Freescape-Bekannte und ein neues Castle-Master-Szenario freuen: In "Driller" müßt Ihr als futuristischer Ölbohrer die Bodenschätze eines Planeten ausbeuten. "Total Eclipse" entführt Euch in die Geheimnisse einer Pyramide. Nur wenn Ihr rechtzeitig alle Rätsel löst, ist der Fluch des alten Pharao gebrochen.

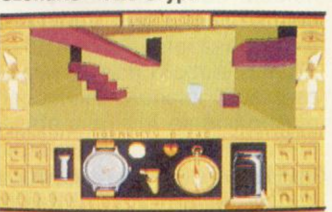
Die Räume und Verliese eines verzauberten Schlosses

Rennen gegen die Zeit: Total Eclipse



erkundet Ihr in "Castle Master". Wird es Euch gelingen, die entführte Geliebte zu befreien und alle Geister unschädlich zu machen? Die Geschichte des bisher unveröffentlichten Zusatz-Szenarios "The Crypt" spielt wieder im Castle-Master-Schloß. Diesmal steigen wir in die Grabkammern der Burg und suchen den Ausgang. Virtual Worlds liefert einen preisgünstigen Einstieg in die 3-D-Welt und alte Hasen finden in The Crypt eine neue Herausforderung.

Gruftig: Das Castle-Master-Szenario "The Crypt"



GNADENLOS - DER KONSOLEN - und SOFTWARESPEZIALIST

MIT DEN *GNADENLOSEN* TIEFSTPREISEN

Ab sofort könnt Ihr uns über diese 3 Telefonnummern erreichen. D. h. weniger Wartezeiten

0161 -2830778 & 069-2977647 & 089-488074

SEGA MEGA

- Gerät RGB 259,90
- Sonic T-Shirt XL 29,90
- Aeroblaster 69,90
- Airwolf 69,90
- Aleste 69,90
- Alien Storm 73,90
- Altered Beast 29,90
- Arcus Odysee 87,90
- Arrowflash 35,90
- Atomic Robokid 59,90
- Bare Knuckle 75,90
- Batman 69,90
- Bimini Run 69,90
- Blockout 69,90
- Bonanza Bros 59,90
- Centurion 75,90
- Crackdown 49,90
- Dangerous Seed 49,90
- Darius II 79,90
- Dark Castle (Sept.) 69,90
- Dick Tracy 35,90
- Dino Land 79,90
- D J Boy 27,90
- Dynamite Duke 49,90
- E - Swat 37,90
- Elemental Master 69,90
- Faery Tale Adv. 69,90
- Fastest One 69,90
- Fatal Labyrinth 59,90
- Fire Mustang 89,90
- Gainground 49,90
- Ghostbusters 29,90
- Ghouls 'n Ghosts 65,90
- Golden Axe 55,90
- Gynoug 75,90
- Hardball 79,90
- Hard Driving 59,90
- Hurrican 35,90
- Insector X 35,90
- James Pond 69,90
- Joe Montana 65,90
- John Madden 69,90
- Juwel Master 75,90
- King's Bounty 69,90
- Klax 39,90
- Ku - u - Ga 79,90
- Lakers vs. Celtics 69,90
- Magical Hat 49,90
- Marvle Land 79,90
- Megatrack 79,90
- Mickey Mouse 49,90
- Might & Magic 79,90
- Moonwalker 35,90
- Monsterlair 39,90
- NHL Iceh. (Sept.) 69,90
- Onslaught 79,90
- Outrun 79,90
- PGA Tour Golf 79,90
- Phantasy Star III 129,90
- Populous 73,90
- Raiden 99,90
- Rambo III 55,90
- Road Trash (Sept.) 79,90
- Shadow Dancer 44,90
- Sonic the Hedgeh. 69,90
- Super Monaco GP 73,90
- Super Shinobi 59,90
- Starcontrol 89,90
- Starflight (Sept.) 89,90
- Thunderforce III 79,90
- Thunderfox 79,90
- Tiger Heli 79,90
- Verytex 59,90
- Valis III 69,90
- Volleyball 59,90
- Wardner Special 39,90
- Wonderboy 3 39,90
- Wrestlewar 69,90

GAMEBOY

- Caseboy 23,90
- Aerostar 45,90
- Afterburst 39,90
- Asmik World II 45,90
- Batman 49,90
- Battle Ping Pong 39,90
- Beach Volleyball 49,90
- Blodia 29,90
- Blobee 27,90
- Bomberboy 45,90
- Boxxle (Sokoban) 39,90
- Caesar's Palace 55,90
- Castilian 49,90
- Castlevania II 49,90
- Chase HQ 49,90
- Choplifter II 45,90
- Doraemon 35,90
- Double Dragon 49,90
- Duck Tales 53,90
- F-1 Spirit 39,90
- Final Reverse 45,90
- Gameboy Wars 45,90
- Gremlins II 49,90
- Hatris 53,90
- Ikari 52,90
- Ishido 24,90
- King of the Zoo 39,90
- Klax 39,90
- Loopz 49,90
- Luckey Monkey 39,90
- Mercenary Force 35,90
- Megaman 49,90
- Mickey Mouse II 55,90
- Nemesis 49,90
- Nemesis II 49,90
- Ninja Adv. 49,90
- Operation C 49,90
- Palamedes 39,90
- Penguin Boy 35,90
- Ping Pong 39,90
- Ponkotsu Tank 53,90
- Probotector 49,90
- Parodius 45,90
- Punisher 55,90
- Puzzle Road 35,90
- Quarth 39,90
- Qix 29,90
- R-Type 54,90
- Racing Spirit 49,90
- Red October 55,90
- Riding Hero 49,90
- Robocop 49,90
- Shanghai 35,90
- Skate or Die 53,90
- Snoopy 39,90
- Spiderman 39,90
- Soccer 39,90
- Solomons Key 52,90
- Sumo Fighter 52,90
- Super Chinese 39,90
- Sword of Hope 59,90
- Vattle Giuce 45,90
- Volleyfire 35,90
- WWF Superstars 53,90

GAMEGEAR

- Baseball 39,90
- Columns 29,90
- Kinnetic Con. 39,90
- Devilish 45,90
- Fantasy Zone 43,90
- G - Loc 45,90
- Griffin 39,90
- Golf 42,90
- Head Buster 45,90
- Halley Wars 45,90
- Hastle Golby 39,90
- Magical Guy 45,90
- Monaco GP 45,90
- Mickey Mouse 43,90
- Outrun 39,90
- Pengo 35,90
- Pop Breaker 45,90
- Shinobi 45,90
- Skweek 45,90
- Wonderboy 45,90
- WoodyPop 39,90
- Waggan Land 39,90

SUPER FAMICOM

- Grundgerät RGB 399,90
- Grundgerät RGB mit Spiel 449,90
- Actraiser 69,90
- Big Run 59,90
- Gradius 79,90
- Dodgeball 99,90
- Hole in One 69,90
- Final Fight 89,90
- Darius Twin 89,90
- Little Ninja 89,90
- Ultraman 69,90
- Populous 59,90
- Pro Baseball 89,90
- R - Type 99,90
- Simcity 59,90
- Super Stadium 79,90
- UN Squadron 99,90
- Y's III 79,90

NEO GEO

- NEO GEO RGB 659,90
- ASO II 299,90
- Blues Journey 279,90
- Bowling 229,90
- Boxing 299,90
- Burning Fight 279,90
- Ghostpilot 299,90
- King of Monsters 279,90
- Joy Joy Kid 259,90
- Magician Lord 229,90
- Nam 1975 229,90
- Riding Hero 199,90
- Sengoku 299,90

PC ENGINE

- PC Engine GT 559,00
- PC Kid II 69,90
- Spiele ab DM 19,90

AMIGA SOFTWARE

- A 688 Attack Subm. 58,90
- Aces of the Great War 63,90
- Adv. Destroyer Sim. 63,90
- Armalyte 50,90
- Armour Geddon 50,90
- Atomic Robo Kid 50,90
- Backgammon 47,90
- Bane of Cosmic Forge 75,90
- Bards Tale 3 58,90
- Battle Chess 2 50,90
- Big Business 46,90
- Brat 50,90
- Buck Rogers 75,90
- Cadaver 58,90
- Cadaver Levels 33,90
- Carthage 55,90
- Car Vup 55,90
- Centurion 50,90
- Champions of Krynn 58,90
- Chaos Strikes Back 55,90
- Chips Challenge 50,90
- Chuck Rock 50,90
- Curse of Azure Bonds 63,90
- Damocles 58,90
- Darkman 50,90
- Das Boot 63,90
- Death Knights Krynn 63,90
- Dick Tracy 55,90
- Dragon Breed 50,90
- Dragon Flight 72,90
- Dragon Strike 63,90
- Duck Tales 55,90
- Dungeon Master 58,90
- Elvira 67,90
- Enchanted Land 55,90
- Eswat 50,90
- Executioner 50,90
- Eye of the Beholder 63,90
- F - 15 Strike Eagle II 72,90
- F-16 Falcon 67,90
- F-19 Stealth Fighter 63,90
- Falcon Mission Disk 1 46,90
- Falcon Mission Disk 2 46,90
- Flood 55,90
- Frenetic 50,90
- Gods 55,90
- Golden Axe 58,90
- Great Courts 2 58,90
- Gremlins 2 55,90
- Gunboat 63,90
- Harpoon 63,90
- Hero Quest 50,90
- International Athletics 50,90
- Ishido 58,90
- It came from Desert 67,90
- Kick Off 2 50,90
- Killing Cloud 63,90
- Killing Game Show 55,90
- Kings Bounty 63,90
- Klax 41,90
- Larry 3 dt. 75,90
- Legend of Faerghail 63,90
- Lemmings 55,90
- Lettrix 55,90
- Life & Death 72,90
- Loom 63,90
- M1 Tank Platoon 67,90
- Magic Fly 58,90
- Manchester United E. 50,90
- Maniac Mansion 55,90
- Masterblazer 58,90
- Merchant Colony 58,90
- Might + Magic 2 67,90
- Moonbase 72,90
- N.A.R.C. 50,90
- New York Warriors 50,90
- Night Breed 55,90
- Panza Kick Boxing 63,90
- PGA Tour Golf 50,90
- Pirates 58,90
- Plotting 55,90
- Powermonger 58,90
- P.P. Hammer 46,90
- Prehistoric 55,90
- Projectyle 58,90
- Puzznic 50,90
- Railroad Tycoon 72,90
- Rainbow Collection 41,90
- Red Storm Rising 58,90
- Rick Dangerous 2 55,90
- Secret Monkey Island 63,90
- Shadow Dancer 50,90
- Sim City 55,90
- Ski or Die 58,90
- Special Criminal In. 50,90
- Speedball 2 65,90
- Spindizzy World 50,90
- Starflight 58,90
- Stellar 7 50,90
- Stormball 50,90
- Super Monaco GP 50,90
- Super Off Road Race 58,90
- Supremacy 67,90
- Switchblade 2 55,90
- SWIV (Silkworm 2) 50,90
- Their Finest Hour 67,90
- Toki 50,90
- Total Recall 50,90
- Turrican 2 50,90
- Ultima 5 67,90
- Venus - The Flytrap 50,90
- Warlords 50,90
- Wolfpack 63,90
- Wonderland 63,90
- Z-Out 50,90
- 512 Kbyte Speicherw. + Uhr 59,90
- abschaltbar 59,90

CDTV

- CDTV (dt. Version) 1399,90
- Adv. Military Sim. 55,90
- All Dogs to Heaven 67,90
- Battle Chess 80,90
- Battle Storm 72,90
- Case of Caut. Condor 67,90
- Classic Board Games 67,90
- Defender of the Crown 80,90
- Fred Fish Collection 97,90
- Game Pack 55,90
- Hound of Baskerville 63,90
- Lemmings 63,90
- Music Maker 89,90
- Ninja High School 29,90
- Pro Tennis 72,90
- Psycho Killer 63,90
- Sim City 63,90
- Women in Motion 63,90
- World Vista 135,90
- Wrath of the Demon 63,90
- Xenon 2 72,90

MS DOS

- A-10 Tank Killer 75,90
- Adv. Destroyer Sim. 63,90
- A.T.P. 75,90
- Bane of Cosmic Forge 75,90
- Bard's Tale 3 63,90
- Battlechess 2 67,90
- Big Business 55,90
- Blue Max 75,90
- Buck Rogers dt. 75,90
- California Games 2 63,90
- Castles 63,90
- Chuck Yeager 63,90
- Command H.Q. 67,90
- Corporation 72,90
- Count Down 63,90
- Covert Action 84,90
- Crash Course 67,90
- Curse of Azure Bonds 63,90
- Das Boot 75,90
- Death Knights Krynn 63,90
- Desert Storm 33,90
- Dragon Strike 63,90
- Earthrise 75,90
- Elite Plus 75,90
- Elvira 84,90
- Eye of the Beholder 63,90
- F-15 Strike Eagle 2 75,90
- F-16 Falcon (AT) 80,90
- Flight of the Intruder 80,90
- Flightsimulator 4.0 135,90
- Fountain of Dreams 58,90
- Golden Axe 63,90
- Hard Nova 63,90
- Heart of China VGA 75,90
- Imperium 58,90
- Indiana Jones Adv. 63,90
- Indianapolis 500 58,90
- Ishido 67,90
- Jetfighter 2 75,90
- King's Quest 5 (VGA) 92,90
- Klax 50,90
- Knights of the Sky 84,90
- Larry 3 dt. 75,90
- Larry Triple Pack 109,90
- Legend of Faerghail 67,90
- Lemmings 72,90
- LHX Chopper 84,90
- Life & Death 2 63,90
- Lightspeed 84,90
- Links 80,90
- Links Courses 35,90
- Loom 63,90
- Lord of Rings 63,90
- Mario Andretti Race 58,90
- Martian Dreams 72,90
- M.U.D.S 63,90
- Nam 1965-1975 75,90
- Operation Stealth 67,90
- Penthouse 75,90
- PGA Tour Golf 63,90
- Ports of Call 75,90
- Quest for Glory 84,90
- Railroad Tycoon 80,90
- Ralf Glau Edition 63,90
- Red Baron 75,90
- Rise of the Dragon 75,90
- Savage Empire 75,90
- Secret Missions 1 33,90
- Secret Missions 2 33,90
- Secret Silver Blades 58,90
- Sec. Monkey Isl. VGA 75,90
- Secret Weapons 75,90
- Starflight 2 58,90
- Silent Service 2 75,90
- Simcity 55,90
- Sorcerers get all Girls 58,90
- Space Quest 3 dt. 75,90
- Space Quest 4 VGA 75,90
- Stormovik SU 25 67,90
- Supremacy 75,90
- Test Drive 2 Collection 75,90
- Test Drive 3 67,90
- Their finest Hour 67,90
- Tunnels & Trolls 67,90
- Ultima 6 75,90
- Wayne Gr. Icehockey 267,90
- Whales 63,90
- Wing Commander 75,90
- Wing Commander II 75,90
- Wolfpack 75,90
- Wonderland 75,90
- Zac McKracken 58,90

Soundblaster 299,90

Bei MS DOS unbedingt Diskettenformat angeben.
WEITERE SPIELE AUF ANFRAGE LIEFERBAR.
Lieferung erfolgt per NN + DM 9,50 Versand .
Alle Spiele für Konsolen und Gameboy sind Importspiele ohne deut. Anleitung. MS DOS u. Amiga Spiele z.T. m. dt. Anleitung bzw. in Deutsch
Irrtum, Druckfehler, Preisänderung und Lieferung vorbehalten

Gnadenlos Elektronik Vertriebs GmbH
Boschetrieder Str. 28
8000 München 70
KEIN LADENVERKAUF

Master System für unterwegs

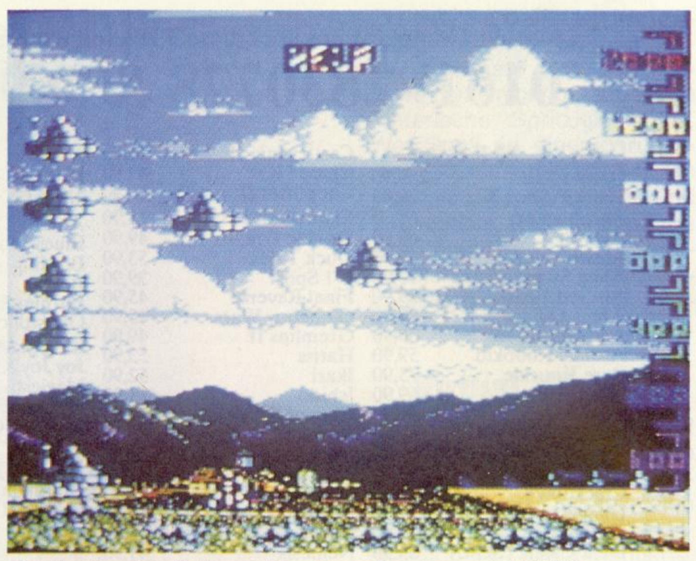
Sega Game Gear ist zwar eine tolle Maschine, die große Softwarewoge hat das schmucke Handheld jedoch bis heute noch nicht erfaßt. Falls Ihr zusätzlich ein Master System Euer eigen nennt, kann dem Mangel abgeholfen werden: Videospielimporteure wie z.B. Dynatex oder CWM haben seit einigen Wochen einen praktischen Adapter für das Game Gear im Angebot. Stöpselt Ihr den "Master Gear"-Konverter an Euer tragbares Sega, wächst dieses zwar auf beinahe die doppelte Größe, kann dafür aber auch alle Master-System-Module "verarbeiten". Spitzenballereien wie "R-Type" oder Geschicklichkeitstests wie der Ur-"Shinobi" bleiben Euch so auch unterwegs nicht vorenthalten. Kostenpunkt des praktischen Adapters: 70 bis 80 Mark. *wi*



Damit spielt Ihr Master-Titel (z.B. das brilliante R-Type) auch unterwegs

Getunet

1979 ging ein Spiel um die Welt: "Space Invaders" von Taito wurde zum Kult und erfreute sich allerorts großer Beliebtheit. Jetzt, 13 Jahre später, präsentiert Domark das ultimative Update **Super Space Invaders**. Die Kombination der verschiedenen Clones "Phoenix", "Gorf" und "Galaxians" bietet zeichentrickartige Intro-Sequenzen und riesige scrollende Bildschirme, angereichert mit fürchterlichen Invasoren und ebensolchen Oberbösewichtern. Auch an Extras wird nicht gespart; die Gegner können gebraten, geröstet oder auch eingefroren werden. Das Spektakel ist für PC, Amiga, ST und C 64 erhältlich. *al*

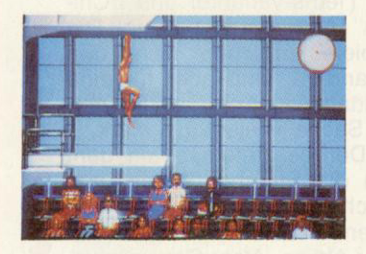


Der Urvater aller Ballerspiele: »Space Invaders« wird tüchtig aufgemöbelt.

Spaßiges Sportspiel

Gut acht Jahre ist es nun her, seit Epyx die Welt mit "Summer Games" und "Summer Games II" in Atem hielt. Für die damaligen Verhältnisse jedes für sich ein Meisterwerk, hielten sie die ganze Familie vor dem Bildschirm.

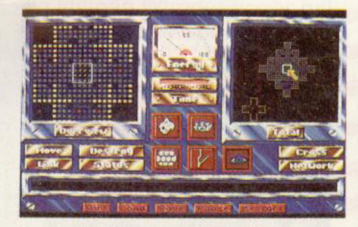
Ob der englische Hersteller Empire die erfolgreiche Serie von Epyx wiederaufleben lassen kann, wird sich mit ihrem neuesten Werk **International Sports Challenge** (ab Herbst



für Atari ST, Amiga und MS-DOS) zeigen. Die 21 verschiedenen Sportarten sind in Schwimmen, Rad fahren, Show-Springen, Tauchen, Schießen und Marathonlaufen aufgeteilt und versprechen dank großer bunter und realistischer Sprites eine Menge Spielspaß für Groß und Klein. Bis die Computer-Olympiade erscheint, wird allerdings noch eine Weile vergehen. *al*

Leben lassen

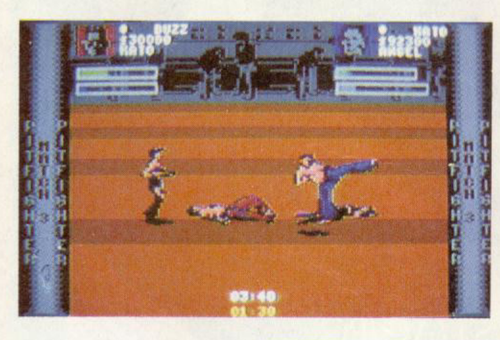
Linel möbelt die alte Populationssimulation "Life" tüchtig auf: **"The Game of Life"** soll in Kürze für Amiga, Atari ST und MS-DOS-PCs erscheinen. Der Spieler darf auf einer bestimmten Fläche Zellen so zu manipulieren, daß sie bestimmte Muster ergeben oder das ganze Gebilde sich für eine gewisse Zeit in einem biologischen Gleichgewicht befindet. Das stellt sich als schwierig heraus: paßt man nicht auf, beginnen Zellen zu "faulen" und stören das empfindliche Gleichgewicht. *al*



Gentechniker vor: "The Game of Life" geht ins Eingemachte

Karatetrio

Über 50 verschiedene hervorragend animierte Tritte, Schläge und Haken verspricht Domark in ihrer Umsetzung von Ataris Automatenspiel **Pitfighter**. Nun können sich auch Computerbesitzer in die Kunst des Catchens, Kick Boxens oder Karate einweisen lassen. In einer Grube (denn nichts anderes bedeutet das englische Wort "Pit") kämpfen vier dieser Straßenkämpfer um den Titel des "Ultimativen Kriegers". Dabei gibt es K.O.- und Brutalitätsboni ebenso wie Anteile aus der Sammelbüchse. Um den, besonders in Amerika und Großbritannien beliebten, Automaten umzusetzen, wurde einiger technischer Aufwand betrieben: So wurden beispielsweise alle Kämpfer digitalisiert, die Programmierer perfektionierten das Zoomen, wie man es vom Automaten her kennt. Ob das Spiel wirklich an die Qualität von Ataris Original herankommt, erfahrt Ihr im November. *al*



Schlag, Tritt, Schlag: Auch auf dem C 64 geht's bei "Ditfighter" nicht zimperlich zu.



Die Amiga-Version soll einen Zoom-Modus bekommen.

PC-Besitzer: Lesen!

Auch "China" wurde von Intercomputer in Kiew programmiert

Nicht alle Dinge im Leben sind eitel Sonnenschein: Fünf Jahre ist es her, daß Horrormeldungen über das sowjet-russische Atomkraftwerk in Tschernobyl die Welt schokkierten. Da Katastrophen gerne verdrängt werden, hört man heute kaum etwas über die Auswirkungen. Und die sind verheerend: Dörfer sind unbewohnbar, die Krebsrate ist drastisch gestiegen, das Gebiet wird für Jahrzehnte unbewohnbar bleiben.

Besonders schlimm hat es die getroffen, die sich ohnehin nicht wehren können, keine Lobby in Wirtschaft oder Politik haben: die Kinder von Tschernobyl. Der Markt & Technik Verlag (*POWER PLAY*, *COMPUTER LIVE*) und der Vogel Verlag (***Chip***) haben sich zu einer gemeinsamen Aktion zusammengeschlossen, um die Not mit Eurer Hilfe ein wenig zu lindern.

Wie geht's? Ihr bestellt mit dem Coupon eine Diskette. Auf der Diskette (nur für MS-DOS-PCs) sind vier Spiele: "15" (das altbekannte Zahlen-Verschiebespiel), "Beehive" (nettes Denkspiel), "Destetroyer"(Tetris-Variante) und "China" (Anagramme basteln). Die Spiele erreichen nicht den Standard, sind aber für eine Mittagspause eine wirklich nette Sache. Preis: 29,— Mark.

Der gesamte Gewinn geht an die Stiftung "Kinder von Tschernobyl", die Verlage verdienen keinen Pfennig an dieser Aktion. Also: Coupon ausschnippeln und ab in die Post damit. *al*

Coupon:
Aktion "Tschernobyl"
Bitte schicken Sie mir die Diskette zum Preis von DM 29,— an folgende Adresse. Ein Verrechnungsscheck liegt bei:

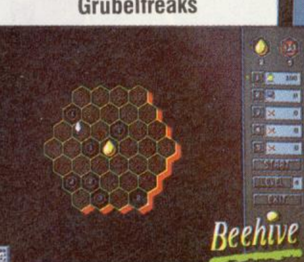
Name

Straße

Wohnort

Unterschrift

Knifflig: "Beehive" für Grübelfreaks



"15" ist das klassische Zahlenverschiebespiel

Präzisionsarbeit



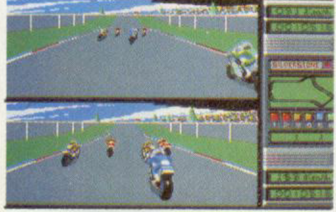
Das Werkzeug für den Joystick-Künstler

Frohe Kunde für analoge Joystick-Künstler: Alle "Steuerwerkzeuge" der amerikanischen Firma "CH Products" werden jetzt exklusiv von Rushware in Deutschland vertrieben. Die fünf unterschiedlich ausgestatteten PC-Joysticks haben in Amerika so ziemlich alle Preise eingeheimst, die von der Fachpresse vergeben werden. Besonders der "Flightstick", speziell für Flugsimulationen entwickelt, soll selbst die Erwartungen von anspruchsvollen PC-Piloten übertreffen. "CH-Products" entwickelt in erster Linie Präzisionssteuerknüppel für Labors, man darf also gespannt sein. Wir werden Euch in einer der nächsten Ausgaben darüber informieren, ob die kleinen Wunderdinger halten, was sie versprechen. *vw*

Schall und Rauch

Sieht man vom ungewöhnlichen Text-Adventure "Demoniak" ab, ist's um die Altspieleschmiede Palace ("Rimrunner", "International 3D-Tennis", "Cauldron" und zwei indizierte Prügelspiele um einen primitiven Helden) in letzter Zeit ruhig geworden. Jetzt stehen gleich zwei neue und sehr unterschiedliche Produkte auf dem Vorweihnachtsprogramm.

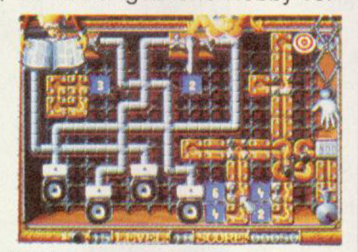
Hot Rubber ist eine Motorradsimulation schwersten Kalibers. Allein oder mit einem



Motorradrennen für zwei Mitspieler: Hot Rubber

menschlichen Mitspieler rast man mit der 500er durch die Königsliga der internationalen Motorradszene. Vom Split-Bildschirm über die Wahl der Gangschaltung (automatisch oder manuell) bis zu den verschiedensten Blickwinkeln wurden alle Features bekannter Konkurrenzprogramme übernommen. Hot Rubber erscheint voraussichtlich noch in diesem Monat für alle gängigen Systeme.

100 Jahre zuvor vergnügte man sich noch mit ganz anderen Maschinen: In **Boston Bomb Club** rekonstruiert Palace das angebliche Hobby ver-



Bosten Bomb Club

rückter Wissenschaftler des 19. Jahrhunderts. Auf einem Billardtisch bauen die Spieler eine wilde Apparatur aus Schienen, Zahnrädern und Dampfmotoren, in die zu guter Letzt eine Handvoll schnuckelige Bomben gerollt werden. Der Spieler mit dem verdrehtesten Genie gewinnt und überlebt...

Das explosive Denkspiel "Boston Bomb Club" erscheint voraussichtlich dieser Tage für Amiga, Atari ST und MS-DOS-Rechner. *wi*

Letzte Meldung

■ **Ballistic veröffentlicht nach "Turrican" das Sportspiel "Mike Ditka Power Football" für das Mega Drive.**

■ **Infogrames spielt Tennis: "Advantage Tennis" erscheint in Kürze.**



UBERNEHMEN SIE DAS KOMMANDO UBER EINE HARTGESOTTENE RAUMFAHRTMANNSCHAFT, RAUHBEINIGE MATROSEN UND EINEN HAUFEN FEEN.

Übernehmen Sie das Kommando über eine hartgesottene Raumfahrtmannschaft, rauhbeinihe Matrosen und einen Reigen reizender Feen.

In *Hard Nova*™ übernehmen Sie das Kommando über eine Gruppe von Weltraumabenteurern, die nicht nur hartgesotten, sondern geradezu bösartig sind. Sie sind die gemeinsten Söldner in der Galaxie, zu deren Geschäft Schmuggel, Ermordung und Waffengeschäfte gehören. ßie sind so skrupeellos, daß sie sogar den Planet Ihrer Großmutter meistbietend verkaufen würden.

Dazu besitzen sie über 60 der heimtückischsten Waffen - High-Tech-Laser, Raketen, automstische Spieße und computergesteuerte Störsender.

Die Mannschaft von *StarFlight® II* mag zwar auf den ersten Blick weniger zwielichtig erscheinen, aber sie ist mindestens genauso gut bewaffnet. Das muß sie auch sein, um sich bei der Erkundung von mehr als 500 Planten und 150 Sternensystemen der ekelhaften Aliens zu erwehren.

Jeder Planet ist anders, einige eiskalt, andere voll kovhender Lava. Starflight II hat ebenfalls ein völlig offenes Ende, so daß es keinen "korrekten" Abschluß für das Spiel gibt.

Unten auf Erde bzw. in der gebirgigen See des Sudatlantik haben Sie mit *StrikeFleet*™ totale Verfügungsgewalt übereine große Spezialeinheit. Ihre Flotte besteht aus Kreuzern, Zerstörern, Fregatten, Helikoptern und sogar Tragflügelbooten.

Sie werden von tödlichen Kingfisher-Raketen und schwerbewaffneten U-Booten angegriffen, und Ihre Flotte vertraut darauf, daß Sie sekundenschnelle Entscheidungen treffen, die eine Gratwanderung zwischen Heldenfeier und Kriegsgericht bedeuten.

Und schließlich gibt es den *Herrn der Ringe*™, den phantastischen Erzählklassiker von J.R.R. Tolkien, den Interplay zu atemberaubendem Leben erweckt hat. Sie sind Frodo, dessen Aufgabe darin besteht, den einen echten Ring aus den Fängen des bösen Lord Sauron zu befreien.

Zunächst einmal müssen Sie jedoch Gefolgsleute aus den Reihen der Bobbits, Zwerge und Zauberer anwerben, um die gefährlichen Feinde wie die Meeresungeheuer und Trolls, bösen Geister und Vampire zu bekämpfen.



Hard Nova-Erhältlich als Amiga, IBM/PC und ST



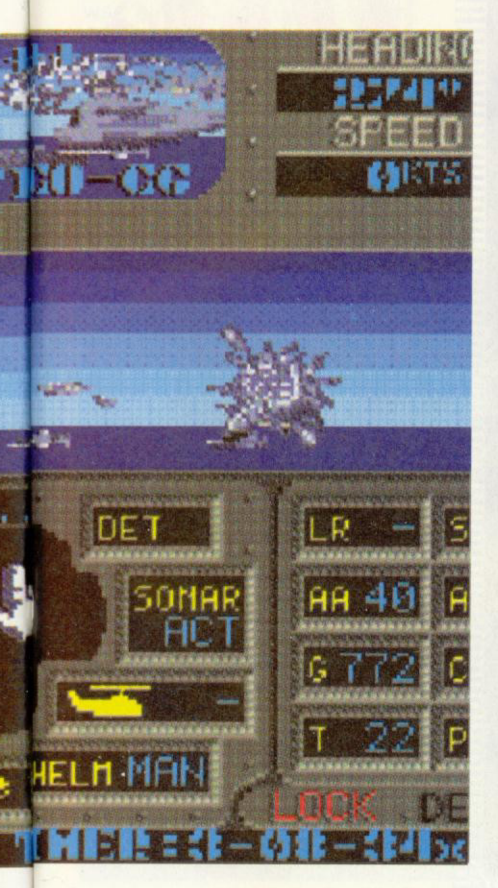
StrikeFleet-Erhältlich als Amiga und ST







StarFlight II-Erhältlich als Amiga und IBM/PC





Interplay's Lord of the Rings-Erhältlich als Amiga und IBM/PC



Die herbe Enttäuschung

Mit dem CDTV will Commodore das Multimedia-Zeitalter einläuten — doch die ersten Spiele sind wahrhaftig keine Knüller.

Hochgelobt ist er worden, der Multimedia-CD-Spieler von Commodore, der eigentlich ein verkappter Amiga ist. CDTV — Commodore Dynamic Total Vision — wird als grandioses neues Konzept verkauft und ist doch nicht mehr als ein aufgemotztes Videospiel, das CDs anstelle von Modulen benutzt.

Um das CDTV einmal richtig zu testen, haben wir gewartet, bis mehrere Softwaretitel lieferbar sind. Der erste Schub traf ein und wir waren regelrecht entsetzt — auf vielen CDs tummeln sich Programme, die niemand geschenkt haben möchte.

Lemmings

Mit Lemmings gelang Psygnosis vor einigen Monaten der ganz große Wurf: Das witzige Denkspiel mit den knubbeligen Wesen schoß an die Spitze der Hitlisten und in die Herzen der Spieler. Lemmings wird inzwischen für fast alles umgesetzt, was einen Chip hat (inklusive Gameboy) — eine CDTV-Version darf da nicht fehlen.

Was ist dazugekommen? Wie wurde Lemmings verbessert? Gar nicht! Uns begegnet dasselbe Lemmings, wie auf dem "normalen" Amiga, mit allerdings einer markanten Einschränkung: Der Zwei-Spieler-Modus mußte weichen. Einigen Entwicklern zufolge braucht die Fernbedienung des CDTV intern beide Joystickports, so daß an Zwei-Spieler-Spiele nicht zu denken ist. Ansonsten darf man Lemmings vorwerfen, nicht ein Bit gegenüber der normalen Version geändert zu haben. Neue Levels? Nicht ein einziger. Mehr Musik, vielleicht sogar von der CD? Keinen Pieps, immer noch die schrägen Soundchip-Musiken. Lediglich eine 3-D-Grafikdemo von einem Spiel, das vielleicht in einem Jahr erscheinen wird, hat man noch auf die CD gepreßt. Erschwerend kommt noch hinzu, daß die Fernsteuerung des CDTV denkbar ungeeignet ist, um Lemmings zu spielen. In der Anleitung wird auch empfohlen, eine Maus zu kaufen und diese anzuschließen — Käufer, die bisher keinen Computer hatten, werden solche Hinweise sicher nicht zu schätzen wissen, nachdem sie viel Geld für das CDTV ausgegeben haben.

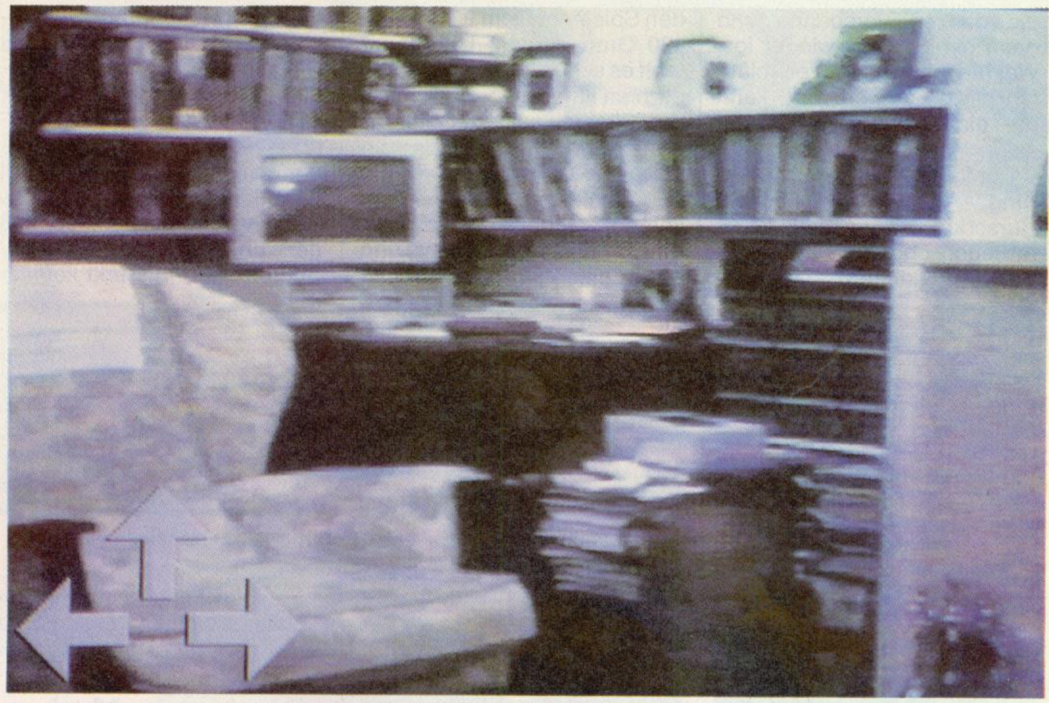
Wrath of the Demon

Der zweite CD-Titel kommt vom kanadischen Softwarehaus Readysoft und ist ebenfalls eine Eins-zu-Eins-Umsetzung eines schon erschienenen Amiga-Titels. Auch hier gilt: Das schlechte Commodore-Infrarot-Joypad verdirbt den Spielspaß. Zusatznutzen aus der CD ergibt sich ebenfalls keiner. Wer ein Diskettenlaufwerk anschließt, darf Spielstände speichern.

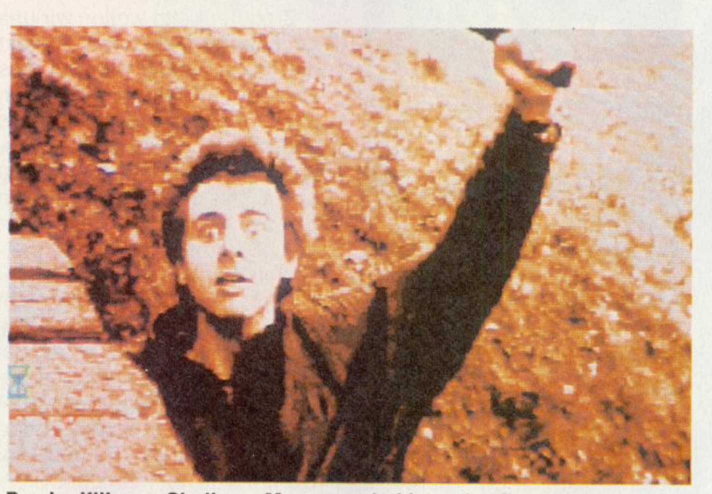
Hound of the Baskervilles

Jetzt kommen wir zu den Titeln, die es ausschließlich auf CD gibt. "Hound of the Baskervilles" ist ein Detektivspiel um Sherlock Holmes. Im Archiv

von Doktor Watson findet man zahlreiche Dokumente und Beweisstücke, mit denen man einen Kriminalfall lösen soll; das war's auch schon. Das Spiel beginnt mit einem Schreibtisch, auf dem die Dokumente ausgebreitet sind. Sie klicken sich von Dokument zu Dokument und versuchen, das "Puzzle" zu lösen. Den Schreibtisch verlassen sie dabei nie. Klingt langweilig? Gar nicht mal so sehr, denn wenn man Detektivgeschichten mag, ist die Story gar nicht übel. Aber das Durchklicken von Bild zu Bild mit den langen Ladezeiten lähmt die Ermittlungen gewaltig. Da würde das Original mehr Spaß machen — 1984 erschien dieses Spiel als Detektiv-Mappe mit Hinweisen auf Papier. Außerdem hat die Papierversion eine Lösung im versiegelten Umschlag; bei der CDTV-Version konnten wir die Lösung nicht entdecken, also können Sie niemals prüfen, ob Sie den Fall tatsächlich gelöst haben. Sollten Sie dennoch sicher sein, die Lösung gefunden zu haben, ist die CD absolut wertlos geworden, da man sie nie wieder laden wird. Dafür dann hundert Mark zu verlangen, ist in unseren Augen ganz schön frech.



Psycho Killer — grausam digitalisierte HAM-Bilder mit Farbfehlern und Flimmern dank Interlace



Psycho Killer — Ob dieser Mann gerade hinter den Programmierern dieses Machwerks her ist?



Der Psychokiller flieht im CD-Nebel des grauenhaften Spiels

Psycho Killer

Die drei bis jetzt vorgestellten CDTV-Titel haben uns wenig beeindruckt. Das sollte sich schlagartig ändern, als wir "Psycho Killer" luden. So ein schlechtes Spiel haben wir mit Sicherheit in den letzten fünf Jahren auf keinem System gesehen!

Der Spieler fährt mit einem Auto über eine abgelegene Landstraße. Plötzlich versperrt ein quergestellter Wagen die Straße. Der Spieler bremst, steigt aus, sieht einen Mann, der versucht, ein Mädchen umzubringen. Dann ist der Spieler selber auf der Flucht vor dem Killer.

Bei der Umsetzung dieser gar nicht mal so schlechten Idee hat Hersteller "Online" und Programmierteam "Delta 4" so ziemliche jeden Fehler begangen, den man bei der Spieleprogrammierung machen kann.

Erstens: Die kaum vorhandenen Puzzles, die hauptsächlich nur darin bestehen, daß der Spieler ohne Warnung umgebracht wird, wenn er bestimmte Räume betritt. Hier hilft nur Raten, mit Logik kommt man nicht weit.

Zweitens: Die Grafik ist miserabelst digitalisiert. Man sieht Farbstreifen im HAM-Modus, viele Bilder flimmern dank Interlace-Modus. Die Animationen erscheinen in Blau- oder Rot-Tönen, unscharf und teilweise schon vom Ausgangsmaterial (anscheinend eine billige Videokamera) eine Katastrophe.

Drittens: der Sound. Es gibt wenig Musik und Soundeffekte, aber einen Erzähler, der aus der Sicht des Spielers die Ereignisse kommentiert. Dabei haben die Programmierer wahrscheinlich den einzigen Sprecher in England gefunden, der gleichzeitig nuschelt, lispelt, einen Schnupfen hat und noch dazu sinnreiche Dialoge wie "Bitte, töte mich nicht!" mit einer Inbrunst vorträgt, als ob er gerade den Wetterbericht von letzter Woche vorträgt. Natürlich wird die Sprache nicht von der CD abgespielt, sondern wurde digitalisiert, so daß die Tonqualität ebenfalls nicht die Beste ist.

Viertens: Speichern eines Spielstands gibt es nicht. Sie müssen jedesmal von vorne anfangen, wenn Sie sterben. Und zwar ganz von vorne, denn nach dem Tod des Spielers kommt ein Abspann und dann ein Reset, dann wieder

die ganzen Vorspänne und dann geht es erst wieder los. Wer hier nicht nach drei Anläufen das Handtuch wirft, kann nur ein hartnäckiger Spieler sein.

Fünftens: die Benutzerführung. An sich einfach: Mit dem Cursorkreuz einen Mauszeiger bewegen und mit einem Feuerknopf Aktionen auslösen.

Women in Motion — Animations-Studie oder verkappte Erotik-Software? RTL Plus zeigt jedenfalls mehr.

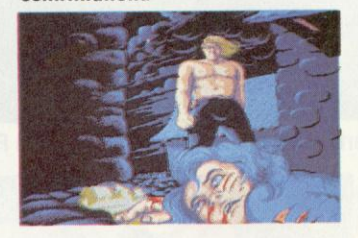
Wenn bloß der Mauszeiger nicht immer schwarz wäre — in vielen Szenen kann man ihn gar nicht sehen. Lediglich, wenn von der CD geladen wird, und der Bildschirm ganz schwarz ist, leuchtet er grün auf. So scheitert man gleich beim ersten Puzzle: Der Spieler sieht durch die Windschutzscheibe das quergestellte Auto, auf das er zurast. Der Sprecher meint völlig emotionslos "Ich sollte besser bremsen". Dann erscheinen Gas, Bremse und Kupplung auf dem Bildschirm und der Spieler hat etwa 1,5 Sekunden Zeit, mit dem Mauszeiger die Bremse anzuklicken. Steht der schwarze, kaum erkennbare Mauszeiger in der anderen Ecke des Bildschirms, reicht die Zeit nicht, der Wagen geht in Flammen auf.

Noch ein paar weitere Details: Zeichnen einer Karte ist fast unmöglich, da die Räume ziemlich unlogisch angeordnet sind, und die Richtungspfeile den Spieler mal um 90, mal um 180 Grad drehen. Überhaupt fehlt es schon in den ersten Bildern an innerer Logik. So läuft der Killer mit seinem Opfer für den Spieler sichtbar über ein völlig freies Feld, doch wenn der Spieler endlich zum Zug kommt, erscheint das Feld aus einer anderen Perspektive und ohne einen Hinweis, wo er denn hingelaufen ist. Und dann die Ladezeiten: Der Bildschirm ist länger schwarz, während von der CD geladen wird, als sich dann auf dem Bildschirm tatsächlich was tut.

Abschließend muß man sagen, daß "Psycho Killer" ein echter Meilenstein in der Geschichte schlechter Computerspiele ist. Commodore möchte ja mit dem CDTV Kunden erreichen, die bisher noch keinen Computer haben. Wenn diese Neulinge aber Produkte wie Psycho Killer sehen, gerät die ganze Branche mit seinen guten Spielen in Verruf. Daß Commodore dieses Machwerk auch noch offiziell als Multimedia-Spiel ins Programm aufgenommen hat, kann nur zwei Dinge bedeuten: Entweder haben die Verantwortlichen für CDTV-Software von Commodore nicht die geringste Ahnung von Spielen oder es will partout niemand ein gutes Spiel veröffentlichen, so daß gezwungenermaßen solcher Schrott auf den Markt kommt.



Hound of the Baskervilles — einzelne Hinweise erscheinen bildschirmfüllend





Wrath of the Demon — kein Unterschied zur Diskettenversion feststellbar

In beiden Fällen sind die Zukunftsaussichten des CDTV nicht gerade rosig.

Women in Motion

Zu guter Letzt wollen wir uns noch einem weiteren Projekt der Firma Online widmen, das ebenfalls Anwärter auf den Preis "Frechste Software des Jahres" ist. "Women in Motion" ist die CDTV-Umsetzung eines Teils der Fotografien von Edward Muybridge, der Ende des 19. Jahrhunderts mit speziellen Kameras erstmals Bewegungsabläufe von Mensch und Tier fotografierte. Das Copyright auf seine Bilder ist erloschen, deswegen kann jeder Mensch diese Bilder digitalisieren und verkaufen, ohne Lizenzen zahlen zu müssen. Genau dies hat man bei Online gemacht und sich seltsamerweise nur auf die Bildserien beschränkt, in denen meist unbekleidete Frauen auftauchen (Muybridge selber hat sein Werk nur in die Bereiche Mensch und Tier, nicht aber in männlich/weiblich geteilt). Auf der Packung fallen zwar Worte wie "Nachschlagewerk für Grafiker, die Animationen malen möchten", doch insgeheim versuchen die Hersteller wohl, erotikinteressierten Käufern dieses Scheibe unterzujubeln. Dabei ist das Ganze völlig harmlos, die erotische Ausstrahlung geht gegen Null, denn hundert Jahre alte, unscharfe, kleine Schwarzweiß-Bilder haben weniger Sex-Appeal als ein moderner Werbespot für Dusch-Gel.

Fazit

Um unsere Testergebnisse zusammenzufassen: Es lohnt sich nicht, derzeit für CDTV-Software Geld anzulegen. Entweder sind die Titel einfache Umsetzungen schon erhältlicher Amiga-Software, die man auch auf Diskette kriegen kann, oder aber derartige Katastrophen, daß sie auf Diskette niemand kaufen würde.

Damit CDTV ein Erfolg werden kann, muß Software her, die das Gerät halbwegs ausnutzt. Dazu gehört auch, das Benutzer-Interface so anzupassen, daß die Programme gut mit dem Infrarot-Joypad spielbar sind — fast alle vorgestellten Titel sind auf Mausbedienung ausgelegt und wären mit einer extra zu kaufenden Maus viel besser steuerbar.

Daß es keine Möglichkeit gibt, Spielstände zu speichern, macht viele der Programme unspielbar. Man kann zwar (für etwa 300 Mark) noch ein Diskettenlaufwerk kaufen und anschließen, aber dadurch geht natürlich der CD-Player-Charakter des CDTV verloren (das Diskettenlaufwerk paßt nicht zum Hi-Fi-Turm); außerdem gibt es Programme, die ein Diskettenlaufwerk nicht unterstützen (wir verweisen auf unseren "Liebling" Psycho Killer).

Schaut man auf den CD-ROM-Markt bei MS-DOS, findet man dort zwar wesentlich weniger Titel, doch die, die in nächster Zeit erscheinen werden (Lucasfilm, Sierra, Origin, etc.), schlagen alles, was es auf CDTV gibt, um Längen. Geradezu lachhaft wirken die CDTV-Titel gegenüber der CD-Software für japanische Konsolen wie die PC-Engine oder den FM-Towns. So bleibt abzuwarten, ob das CDTV den Weg des C 16 und Plus 4 oder der C-64-Konsole geht: in die Ausverkauf- und Ramsch-Ecken der Fachhändler. *bs*





COMPUTER SPIELE

	TITEL	HERSTELLER
1.	Eye of the Beholder	SSI
2.	Jet Fighter II	Velocity
3.	Chuck Yeager Air Combat	Electronic Arts
4.	Secret Weapons of the Luftwaffe	Lucasfilm Games
5.	Lemmings	Psygnosis
6.	Operation Desert Storm	Microprose
7.	Wing Commander II	Origin
8.	Heart of China	Dynamix
9.	Bane of the Cosmic Forge	Sir-Tech
10.	Gateway to the Savage Frontier	SSI

	TITEL	HERSTELLER
1.	Manchester United Europe	Krisalis
2.	Rainbow Collection	Ocean
3.	Lemmings	Psygnosis
4.	Monkey Island	Lucasfilm Games
5.	Eye of the Beholder	SSI
6.	Dizzy Collection	Code Masters
7.	PGA Tour Golf	Electronic Arts
8.	F-15 Strikes Eagle II	Microprose
9.	Robin Smith's Cricket	Challenge
10.	Hero Quest	Gremlin

VIDEO SPIELE

	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1.	Magical Taruruoto	Game Boy	Bandai
2.	Final Fantasy II	Game Boy	Square
3.	Super Mario World	Super Famicom	Nintendo
4.	Sim City	Super Famicom	Nintendo
5.	Super Mario Land	Game Boy	Nintendo
6.	Y's III	Super Famicom	Tonkin House
7.	Bomberman II	NES	Bandai
8.	Magical Taruruoto	NES	Bandai
9.	Final Fight	Super Famicom	Capcom
10.	Dr. Mario	NES	Nintendo

	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1.	Super Mario Bros. III	NES	Nintendo
2.	Tetris	Game Boy	Nintendo
3.	Tetris	NES	Nintendo
4.	F1 Race	Game Boy	Nintendo
5.	Sneaky Snakes	Game Boy	Tradewest
6.	Dr. Mario	NES	Nintendo
7.	Teenage Turtles II	NES	Konami
8.	Super Mario Land	Game Boy	Nintendo
9.	All Star Challenge	Game Boy	Jaleco
10.	Hunt for Red October	Game Boy	Hi-Tech

SPIELAUTOMATEN

	TITEL	HERSTELLER
1.	Final Lap II	Namco
2.	Street Fighter II	Capcom
3.	Steel Gunner	Namco
4.	Drivers Eye	Sega
5.	Cludgeheater	Sega

	TITEL	HERSTELLER
1.	High Impact	Williams
2.	Race Drivin'	Atari Games
3.	Street Fighter	Capcom
4.	GP Rider	Sega
5.	Growl	Taito

	TITEL	HERSTELLER
1.	Rad Mobile	Sega
2.	Football Champ	Tecmo
3.	Gun Force	Data East
4.	Streetfighter II	Capcom
5.	Mad Doc Mac Cree	Atari Games

LESER-HIT

		TITEL
1.	(1)	The Secret of Monkey Island
2.	(2)	Lemmings
3.	(3)	Pirates
4.	(—)	Railroad Tycoon
5.	(4)	Turrican II
6.	(5)	Wing Commander
7.	(11)	Indiana Jones and the last Crusade
8.	(6)	Sim City
9.	(15)	Kick Off II
10.	(7)	Turrican
11.	(—)	Powermonger
12.	(10)	indiziertes Spiel
13.	(8)	Eye of the Beholder
14.	(12)	Dungeon Master
15.	(9)	Zak McKracken
16.	(—)	Sim Earth
17.	(—)	Speedball II
18.	(—)	Gods
19.	(18)	Castle of Illusion
20.	(14)	Ultima VI

ATTACK

Jeden Monat stimmen die *POWER-PLAY*-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, die alle Systeme berücksichtigt, ermitteln wir die individuellen Top 5 für einzelne Computer- und Videospielsysteme. Um bei den Leser-Hits mitzumachen, müßt Ihr uns die beigeheftete Mitmachkarte zurückschicken (Ihr findet sie nach Seite 58). Dort könnt Ihr Eure drei aktuellen Lieblingsspiele eintragen. Bitte vergeßt nicht, Euren Computertyp anzugeben. Unter allen Einsendern verlosen wir diesmal zwei Game Boys mit dem "Tetris"-Modul, das uns freundlicherweise von der Firma Funny Software in Stuttgart zur Verfügung gestellt wurde. Außerdem gibt's jeden Monat etliche Computer- und Videospiele zu gewinnen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. *mg*



Der Hauptpreis:
je ein Game Boy für zwei Personen

Die Gewinner von Ausgabe 9

Das Super Famicom hat gewonnen: Michael Mattern aus München. Je ein Spiel geht an: Frank Bachmann aus Kaarst, Jan Gericke aus Wittenberg, Rolf Mühl aus Oberursel, Michael Petri aus Nackenheim und Thorben Voigt aus Hamburg.

TPARADE

HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
Lucasfilm Games	8. Monat
Psygnosis	7. Monat
Microprose	48. Monat
Microprose	8. Monat
Rainbow Arts	5. Monat
Origin	9. Monat
Lucasfilm Games	23. Monat
Maxis	22. Monat
Anco	13. Monat
Rainbow Arts	14. Monat
Electronic Arts	8. Monat
Cinemaware	10. Monat
SSI	3. Monat
FTL	36. Monat
Lucasfilm Games	36. Monat
Maxis	1. Monat
Imageworks	3. Monat
Renegade	1. Monat
Sega	2. Monat
Origin	11. Monat

LESER HITS

Amiga
1. Monkey Island
2. Lemmings
3. Pirates
4. Railroad Tycoon
5. Turrican II

Atari ST
1. Monkey Island
2. Pirates
3. Lemmings
4. Powermonger
5. Dungeon Master

C 64
1. Pirates
2. Turrican II
3. Turrican
4. Zak McKracken
5. Sim City

MS-DOS
1. Wing Commander
2. Monkey Island
3. Railroad Tycoon
4. Lemmings
5. Pirates

Handheld
1. Tetris
2. Super Mario Land
3. Final Fantasy Legend
4. Tennis
5. Parodius

Mega Drive
1. Castle of Illusion
2. Super Shinobi
3. Thunder Force III
4. Phantasy Star II
5. Gynoug

Sega Master
1. Phantasy Star
2. Wonderboy III
3. Shinobi
4. Castle of Illusion
5. Ultima IV

Nintendo
1. Zelda II
2. Probotector
3. Super Mario Bros.
4. Faxanadu
5. Simon's Quest

FUNNY SOFTWARE
oliver heck

Funny Software
Oliver Heck
Hohe-Wart-Str. 1
7000 Stuttgart-Feuerbach
Tel. 0711/8568534

VERKAUFS HITS

1. Eye of the Beholder
SSI
2. Railroad Tycoon
Microprose
3. Wing Commander
Origin
4. Lemmings
Psygnosis
5. Secret of Monkey Island
Lucasfilm Games
6. Sim City & Populous
Infogrames
7. Great Courts II
Blue byte
8. Gods
Renegade
9. Bandit Kings of ancient China
Koei/Infogrames
10. Links
Access

Einsame INSEL

Dr. Mario
Tetris
Populous
King's Quest V
Booly



Emmanuelle Kreuz' Foto hat's in der Dunkelkammer zerlegt: Die sympathische PR-Managerin von Loriciels spielt hauptsächlich mit dem Game Boy.



Hits, Flops, Zahlen und Grimassen: Spiele werden in *POWER PLAY* nach einem ausgeklügelten System getestet. Wie es funktioniert und was die Wertungen im einzelnen bedeuten, verraten wir Euch hier.

In *POWER PLAY* gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Computer- und Videospieltests verwenden. Jedes Spiel kann mindestens null und höchstens 100 Prozent erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt" für das jeweilige Genre.

Spiele unter 50 Prozent sind also "unterdurchschnittlich". Bei Programmen, die unter der 20 Prozent-Marke liegen, könnt Ihr damit rechnen, daß sie keinen Spaß mehr bringen. Im Gegensatz bekommen nur wirklich gute Spiele eine Wertung über 70 Prozent.

Grafik, Sound und POWER-Wertung

Für die **GRAFIK**-Wertung bewerten wir Aspekte wie Farbwahl, Sprites, Animation und Scrolling. Beim **SOUND** spielen sowohl die Musik (Komposition und technische Qualität) als auch die Soundeffekte eine Rolle. Am wichtigsten ist die **POWER-WERTUNG**. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht und wie hoch die Spielmotivation ist, also die Zeit, die Ihr (und wir) mit Spaß und Freude vor dem Monitor verbringen.

Umsetzungen von bereits getesteten Programmen oder besonders schlechte Spiele werden oft nur kurz getestet, um Platz für wichtigere Spiele zu sparen, die wir Euch ausführlicher vorstellen.

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardwarefähigkeiten des jeweiligen Computers. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls seine Rolle, da im Lauf der Zeit die Systeme immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Die Test-Crew

Alle Tests werden von unserem festen Spieleteam Michael, Martin, Heinrich, Anatol, Volker, Winnie und Boris geschrieben. Bei jedem Test (mit Ausnahme der Kurztests) bekommt man ein Bild von dem/den Redakteur/en, die das Spiel getestet haben. Ihr Mienenspiel läßt darauf schließen, welchen Eindruck das Programm auf den Tester machte.

Auch wenn der Redakteur noch so freundlich lächelt, muß das nicht heißen, daß das Spiel automatisch eine gute Gesamtwertung bekommt — die Geschmäcker sind eben verschieden. Dieses "Wertungsgesicht" drückt die rein subjektive Meinung des Testers aus; Grafik-, Sound- und *POWER-Wertung* dagegen werden von der gesamten Redaktion bestimmt. Dazu veranstalten wir monatlich eine "Wertungskonferenz", auf der die Wertungen vom gesamten *POWER-PLAY*-Team ausdiskutiert werden (und das nicht zu knapp).

Steckbrieflich gesucht

Um eine komplette Übersicht zu gewähren, haben wir alle Wertungen zusammengefaßt (siehe Kasten). Versionen, die zu Redaktionsschluß nicht erhältlich waren, werden später in der Rubrik Kurztests vorgestellt.

Außerdem vergeben wir zwei "Awards": Das *POWER*-

Im Steckbrief findet Ihr folgende Angaben:

- die Softwarefirma, die das Spiel programmiert hat.
- das Spielgenre (beispielsweise "Rollenspiel" oder "Simulation").
- die Bezugsquelle
- den Zirka-Preis, den Ihr für das Spiel im Laden zahlt.
- die wichtigste Wertung: der Spielspaß. "50" ist glatter Durchschnitt des jeweiligen Genres.
- In dieser Spalte findet Ihr Euren Computertyp.

STECK BRIEF
Hersteller: Simarils, Genre: Action-Adventure, Zirka-Preis: 85 Mark
MS-DOS 39% Grafik: 60% Sound: 38% Schwierigkeit: leicht
ATARI ST 39% Grafik: 65% Sound: 41% Schwierigkeit: leicht
AMIGA 39% Grafik: 65% Sound: 41% Schwierigkeit: leicht
C 64 nicht geplant

- die Grafikwertung; bei MS-DOS-Spielen bewerten wir die VGA-Grafik.
- die Wertung der Musik und Soundeffekte. Bei MS-DOS-PCs bewerten wir den AdLib-Sound.
- Hier steht entweder eine Wertung oder "nicht geplant" (Das Spiel wird nicht für diesen Computertyp erscheinen) oder "in Vorbereitung" (Die Softwarefirma will eine Umsetzung herausbringen). Da die Ankündigungen nur selten stimmen, verzichten wir auf ein genaues Datum, wann das Spiel erscheint.

Prädikat und die *POWER-Gurke*. Ersteres bekommen ganz hervorragende Spiele, die langfristig Spaß garantieren. Wir vergeben diese Auszeichnung sehr, sehr selten. Ihr könnt Euch dafür sicher sein, daß alle Spiele, die das Prädikat erhalten, auch ihr Geld wert sind. Für die *POWER PLAY*-Gurke gilt das krasse Gegenteil. Sie ist den Spielen vorbehalten, die miserabel abschneiden und sich auch bei aller Liebe nur unter die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen lassen. *al*



Das nebenstehende Symbol ist das heißbegehrte *POWER*-Prädikat. Nur ausgezeichnete Spiele, die auch langfristig Spaß garantieren, bekommen diese Auszeichnung verliehen.



"Das war wohl nichts": Hütet Euch vor den Spielen, die mit einer *POWER*-Gurke "gekürt" wurden. Sie lassen sich bei aller Liebe nur in die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen.

Softwarelieblinge

Momentan spielt...

...Volker Weitz
Gunship 2000 (MS-DOS), SWOTL (MS-DOS), Nemesis II (Game Boy)

...Michael Hengst
Gunship 2000 (MS-DOS), SWOTL (MS-DOS), Armour Alley (MS-DOS)

...Winnie Forster
Long Raiser (Mega Drive), Bandit Kings (MS-DOS), Turtles 2 (NES)

...Boris Schneider
Sonic the Hedgehog (Mega Drive), Command H.Q. (MS-DOS), Hatris (Game Boy)

...Martin Gaksch
Bill & Ted (Game Boy), Marble Madness (NES), Rodland (Amiga)

...Heinrich Lenhardt
Rodland (Amiga), Bundesliga Manager Professional (Amiga), Starbyte Super Soccer (MS-DOS)

...Anatol Locker
Sorcerer (C 64), SWOTL (MS-DOS), Nemesis II (Game Boy)

	Spitzenklasse	Gut	Durchschnitt	Mäßig	Miserabel
Anatol Locker al					
Martin Gaksch mg					
Heinrich Lenhardt hl					
Michael Hengst mh					
Volker Weitz vw					
Winfried Foster wi					
Boris Schneider bs					

Schlachtschiff der Lüfte



Ein Panzer schiebt an der Küste Wache: Aber nicht mehr lange (MS-DOS/VGA)

Gunship 2000

Über fünf Jahre sind seit dem Erscheinen des Simulationsklassikers "Gunship" vergangen. Setzte der Kultveteran damals auf dem C64 neue Maßstäbe für Simulationsfinessen, kann man angesichts der technischen Leistungen heutiger Computer über das Ur-Gunship nur noch milde lächeln. Im Zeitalter von superschnellen PCs, Soundkarten und VGA-Grafik verkümmert Gunship zu einem frühgeschichtlichen Relikt der Spielezunft. Die Programmierer der Firma Microprose nahmen sich den vielfachen Wunsch nach einer Neuauflage des Spieles zu Herzen. "Gunship 2000" heißt die neue 90er Jahre-Version des Klassikers.

Im Gegensatz zum Ur-Programm gibt es nicht nur einen Helikopter. Neben dem berühmten Apache AH-64 A gibt es die neue und verbesserte Version, den Longbow-Apachen und zusätzlich ein gutes halbes Dutzend neuer Hubschrauber (darunter die Kampfhubschrauber "Super-Cobra" und "Comanche", den Aufklärer "Kiowa" und den Transporter "Blackhawk"). Der "Comanche" ist übrigens das neuste Spielzeug der amerikanischen Militärs. Erst dieses Jahr wurde die Entscheidung für einen "Stealth"-Hubschrauber gefällt, der ähnlich wie der Bomber F117A durch Radar kaum auszumachen ist. Ging man bislang davon aus, daß der Konkurrenzhelikopter "LHX" das Rennen machen würde, stehen im Pentagon heute die Zeichen günstig für den "Comanche".

Entsprechend der verschiedenen Hubschraubertypen werden in Gunship 2000 nicht nur Kampfmissionen verteilt. So müssen Rettungsaufträge, Beobachtungseinsätze und Unterstützungsflüge absolviert werden. Für jeden Einsatztyp müßt Ihr einen bestimmten Helikopter benutzen. Für einen Transportjob beispielsweise den Blackhawk, für eine Beobachtungsmission den Kiowa.

Bevor Ihr Euch ins Schlachtgetümmel werft, dürft Ihr Eurem Piloten einen Namen verpassen, der zusammen mit den Erfolgen, Orden, Punkten und Beförderungen abgespeichert wird. Zu Beginn der Pilotenkarriere stehen Euch zwei verschiedene Flugoptionen offen: "Training" oder "Single". Während Ihr Euch in der Trainingsmission an die Steuerung gewöhnen könnt und feindliche Treffer keinen Schaden zufügen, wird es in den Soloaufträgen härter. Erst später, wenn Ihr durch das Absolvieren einiger Missionen Punkte und Beförderungen eingeheimst habt, dürfen neue Missionstypen geflogen werden.

Ab einem bestimmten Rang erhaltet Ihr vier computergesteuerte Piloten, die Euch unterstellt sind. Jeder der Piloten fliegt später im Gefecht einen eigenen Hubschrauber und verhält sich relativ selbständig. Ihr gebt nur die Flugrichtung der Helikopter auf einer zoombaren Karte an, und bei Feindkontakt feuern die Computerpiloten selbsttätig.

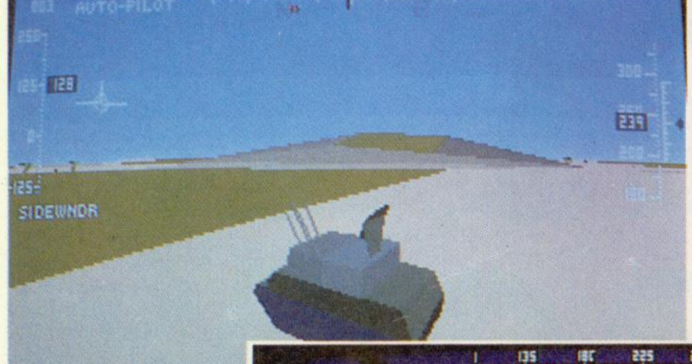
Wer will, kann seine Gruppe in zwei kleinere Einheiten aufteilen und diese getrennt losschicken. Mit der Schwadron dürfen "Flight"-Missionen geflogen werden oder Ihr meldet Euch für den "Campaign"-Mo-



Der Blick von außen verrät: Wir fliegen nicht allein am Himmel (MS-DOS/VGA)



Antreten zur Ordensverleihung (MS-DOS/VGA)



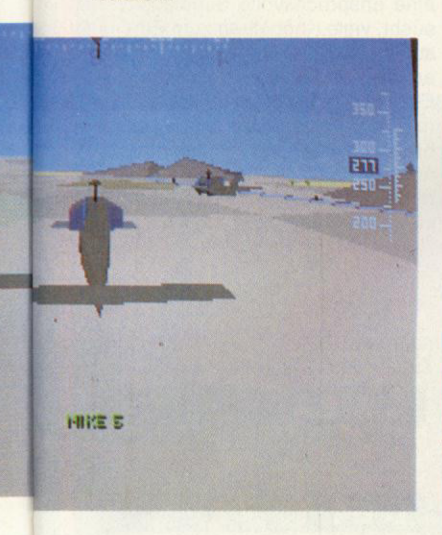
So sieht ein anvisierter Panzer aus der Nähe aus (MS-DOS/VGA)



Bei Nacht sind einige Gebäude beleuchtet (MS-DOS/VGA)



dus. Hier werden die Aufträge per Zufall verteilt. Euer Erfolg oder Mißerfolg entscheidet über den Verlauf eines Minikrieges. Ist ein Auftrag erfolgreich abgeschlossen, erhaltet nicht nur Ihr einen Orden und eine Beförderung, sondern auch die Computerpiloten. Die Folge davon: Je höher der Rang der Schwadronmitglieder, desto besser verhalten sich diese in zukünftigen Einsätzen.



Neben dem Missionstyp darf der Einsatzort ausgesucht werden. In Gunship 2000 gibt es zwei Gebiete: Europa und der (unvermeidliche) Persische Golf. Später soll es Zusatzdisketten geben, auf denen sich neue Missionsgebiete befinden. Habt Ihr Euch für einen Auftrag entschieden, könnt Ihr Euch einen Wunschhelikopter aussuchen und diesen je nach Auftragsart individuell bewaffnen. Vor dem Start paßt Ihr den Schwierigkeitsgrad Eurem fliegerischen Können an. Hier kann eingestellt werden, wie gut der Gegner ist, ob Landungen immer klappen, wie realistisch die Wetterlage ist und ob ein computergesteuerter Copilot Waffen und Störsender übernehmen soll, damit Ihr Euch aufs Fliegen konzentrieren könnt. Während des Fluges hilft ein zuschaltbarer Autopilot, den Kurs zu halten.

Die umliegende Landschaft seht Ihr in ausgefüllter 3-D-Grafik aus dem Cockpit heraus. Wahlweise läßt sich die Detailfülle der Grafik der Rechengeschwindigkeit Eures PCs anpassen. Auf Knopfdruck läßt sich der aktuelle Blickwinkel verändern. So könnt Ihr nach rechts und links aus dem Cockpit nach Feinden Ausschau halten oder den eigenen Helikopter sowie die Hubschrauber der "Mitflieger" von außen betrachten. Natürlich fehlt auch die Perspektive aus einer abgefeuerten Rakete nicht oder der Blickwinkel von einem anvisierten Feind auf Euren Hubschrauber.

Die Übersichtskarte dient zur taktischen Planung (MS-DOS/VGA)

Hier könnt Ihr Euch Euren Wunschhubschrauber aussuchen und bewaffnen (MS-DOS/VGA)













Gesteuert werden die Hubschrauber wahlweise mit der Tastatur oder einem Joystick. Spielt Ihr mit Joystick, müßt Ihr trotzdem noch rund ein gutes Dutzend Tasten bedienen (für Störsender, Waffenaktivierung und Geschwindigkeit). Nach dem Einsatz wird automatisch ein Film abgespeichert, den Ihr Euch mit einem in dem Programm eingebauten Videorecorder anschauen könnt. Gunship 2000 unterstützt EGA- und VGA-Grafikkarten sowie alle gängigen Soundkarten für PCs. Momentan wird es nur eine PC-Fassung geben — Umsetzungen sind noch in der Schwebe. *mh*

Super

Darauf habe ich fünf lange Jahre gewartet! Nächtelange Flugstunden mit der C64-Version raubten mir damals den Schlaf (und den Nachbarn dank des tösenden "Schrabb-Schrabb-Bumm" den letzten Nerv). Konnte mich die ST-Version von Gunship und der "LHX"-Attack-Chopper vor ernsten Entzugserscheinungen bewahren, bricht jetzt die totale Flugsucht wieder durch (meine Nachbarn wird's freuen!). Zwar wartet "Gunship 2000" nur mit zwei Einsatzgebieten auf, aber dieses Manko wird durch die gelungene Missionsauswahl, die verschiedenen Helikopter und die Idee mit den "Co-Piloten" dicke wieder wettgemacht. Vor allem technisch hat mich "Gunship 2000" in den Bann geschlagen. Wer einen zügigen AT (ab 16 MHz aufwärts) mit einer VGA-Karte hat, bekommt endlich ein hubschraubergerechtes 3-D-Gelände geboten, das die Bezeichnung "Gelände" auch verdient. Zwar sind einige Teile der Landschaft immer noch ziemlich flach und "nur" eine aufgepeppte 3-D-Grafik ist sicher nicht besonders innovativ, aber häufig auftauchende Berge, tiefe Täler und Flußläufe bieten dem Piloten genügend fliegerische Abwechslung. "Gunship 2000" dürfte eher den Simulationsprofi ansprechen als einen Gelegenheitspiloten. Die Aufträge sind nämlich nur mit einer gehörigen Portion Taktik, Planung und fliegerischem Einsatz zu meistern. Mit stumpfem Drauflosfliegen und "Ballern, was das Zeug hält" gewinnt man hier keinen Blumentopf. Für mich steht fest: Gunship 2000 ist die momentan beste Hubschraubersimulation, die es zu kaufen gibt.

gut



Michael hat nicht Unrecht, wenn er Gunship eifrig lobt. Microprose hat sich viel Mühe gegeben und sogar das militaristische Image von F19 und Co. wieder etwas heruntergeschraubt — wer die Mission nicht schafft, wird diesmal nicht vor versammelter Mannschaft als Versager dargestellt. Trotzdem gehe ich immer noch mit etwas gemischten Gefühlen an den Start. Das Fluggelände ist sehr detailliert, für meine Begriffe aber immer noch zu flach. Echte Bodendeckung durch Wälder und Gebäude vermißt man immer noch. Die Hügel reichen für ein zünftiges Versteckspiel aber durchaus. Daß nur zwei verschiedene Gelände da sind und durch Missionsdiskettenextra mehr bezahlt werden soll, ist mir etwas zu geizig. Ansonsten ist der Schwierigkeitsgrad moderat bis hoch, je nach den eingestellten Optionen; auch Einsteiger sollten mit den Hubschraubern einigermaßen zurechtkommen. Abraten würde ich allerdings von den digitalisierten Spracheffekten. Die halten das Spiel mittendrin für bis zu eine Sekunde auf, Grafik und Simulation stehen still. Dieser technische Schnitzer hätte nicht sein müssen, zudem die Sprachausgabe des Copiloten durchaus sinnvoll ist.

STECKBRIEF

Genre: Simulation
Hersteller: Microprose, Zirka-Preis: 130 Mark

MS-DOS 85%
Grafik: 81% Sound: 41%
Schwierigkeit: einstellbar

AMIGA
nicht geplant

ATARI ST
nicht geplant

C 64
nicht geplant

Nachtschwärmer



Wahl der Waffen: Wieviel Sprengkraft darf's denn sein?

F117A

Januar 1991, Saudi-Arabien, nahe der irakischen Grenze. Der amerikanische Bomber F117A rollt zum ersten Einsatz auf die Startbahn. Kein Training. Scharfe Waffen. Codename der Operation: Desert Storm. Operationsgebiet: militärische Stellungen im Irak. Die Geschichte bewies wieder einmal, daß jedes Waffensystem, das gebaut wurde, irgendwann zum Einsatz kommt. Das Besondere an einer F117A ist, daß sie für feindlichen Radar nahezu "unsichtbar" ist, eine perfekte Höllenmaschine, die zuschlägt, wenn und wo sie will. Der Überraschungseffekt ist immer auf ihrer Seite — das hat die F117A im amerikanisch/irakischen Krieg bewiesen.

Die Softwarefirma Microprose hat sich den "Stealth"-Bombern (so nennt man die Technologie, mit der ein Jet unentdeckt bleibt), schon einmal angenommen. 1988 erschien für den C 64 die Simulation "Stealth Fighter", 1989 dann die MS-DOS-Version "F 19-Stealth Fighter". F117A ist die Weiterentwicklung der F 19; daraus programmierten die amerikanischen Experten eine weitere Simulation.

Die Bedienung von "F117A" ist fast identisch mit der PC-Version von F 19-Stealth Fighter. Der Spieler hat alle mit knapp 40 zu bedienenden Tasten alle Hände voll zu tun. Die wichtigen Eigenschaften werden entweder über Maus, Joystick oder Tastatur gesteuert.

Es gibt sechs Einsatzgebiete: Libyen zum "Probeflug", das Nordkap, Zentraleuropa (inzwischen ein historischer Konflikt), Zentralamerika, Iran und — den Irak. Vor der Mission wählt man aus dem Arsenal sein passendes Waffensystem aus (insgesamt stehen knapp 20 Waffensysteme zur Wahl). Dann erhält man genaue Order, was man in Schutt und Asche bombardieren soll. Nach ein paar Hinweisen des Geheimdienstes ist man in der Luft. Dann fliegt man entweder freihändig oder mit Autopiloten zu seinem Einsatzort, wirft seine Bomben ab und landet (hoffentlich) wieder. Zehn Pilotenkarrieren werden permanent gespeichert. *al*

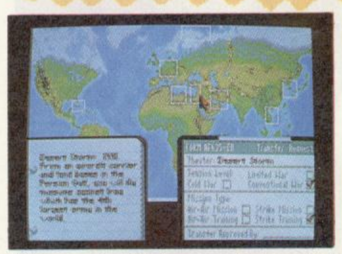
geht so

Ich bin kein Fan von Krieg, ob siegreich oder nicht. Da mich der Golfkrieg berührt hat, habe ich so meine Bedenken, in F117A ein Irak-Szenario einzubauen — persönlich finde ich es abgeschmackt, mit so etwas Geld zu machen, sei's nun Historie oder nicht. Die Simulation selber ist gute Microprose-Qualität: Die Kiste fliegt sich gut, auch wenn ich keinen Unterschied mehr zwischen einer F19 und einer F117A sehe. Da man die meiste Zeit Nachtmissionen fliegt, bekommt man auf dem Schirm viel Schwarz zu sehen. Das mag zwar die ersten paar Mal schmuck sein und ein nettes Feeling vermitteln, aber auf Dauer nervt's. Da helfen auch die VGA-Schattierungen nichts, Schwarz bleibt Schwarz. Nochmal gemeckert: Die Soundeffekte auf einem PC-Piepser sind eine Frechheit, unter Adlibkarte wird's schon besser. Spielerisch schaut's schon besser aus. Wer eine anspruchsvolle Simulation sucht, viele Knöpfchen zum Einstellen haben will und sich nicht an der eindeutigen politischen Einstellung wetzt, wird wie immer bei Microprose blendend bedient. Spannend ist's allemal, auch wenn diese Art von Flugsimulationen die ersten Abnutzungserscheinungen zeigen.



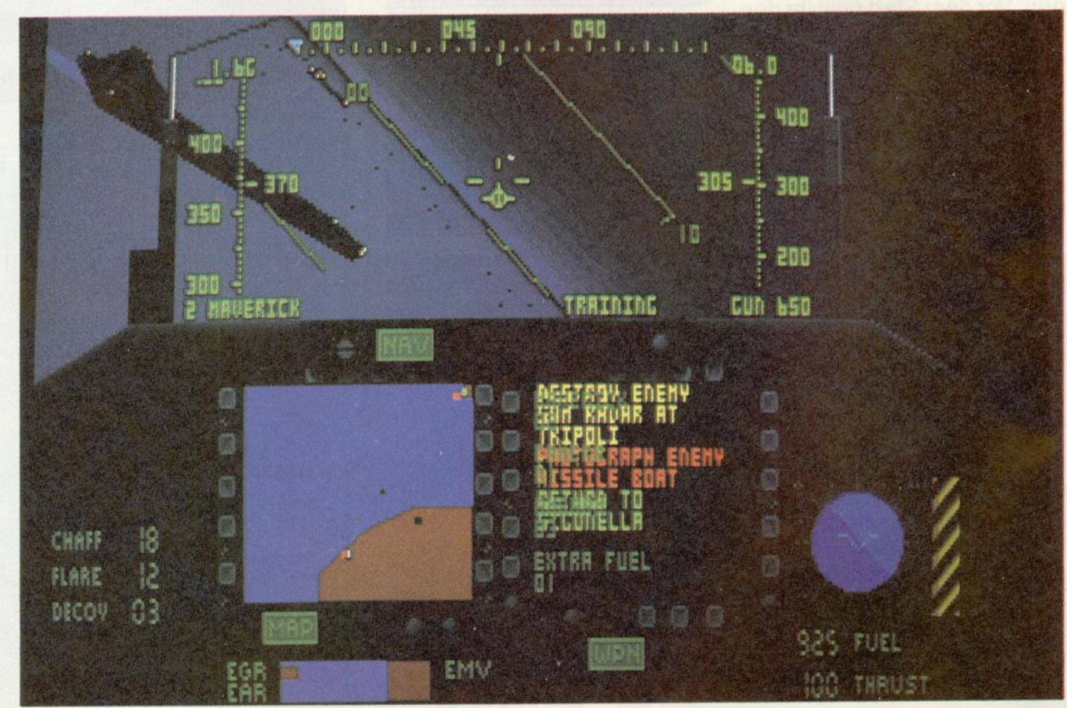
Genre: Simulation
Hersteller: Microprose, Zirka-Preis: 130 Mark

MS-DOS 69%	AMIGA
Grafik: 78% Sound: 36%	nicht geplant
Schwierigkeit: einstellbar	
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant





Microprose bläst zum Sturm auf den Irak (MS-DOS/VGA)



Dunkel war's, der Mond schien helle... (MS-DOS/VGA)

Geheime Kommandosache



Eine "Geheimwaffe" im Einsatz: die Go-229 (MS-DOS/VGA)

Secret Weapons of the Luftwaffe

Mit rund einem Jahr Verspätung erscheint jetzt der offizielle Nachfolger zur Lucasfilm-Games-Simulation "Battle of Britain: Their finest Hour". Schon für Weihnachten 1990 war "Secret Weapons of the Luftwaffe" oder kurz "Swotl" angekündigt — Aufgrund technischer Schwierigkeiten verzögerte sich die Entwicklung.

Der dritte Teil der Simulationssaga schließt historisch nahtlos an den Vorgänger an. Ging es in "Their finest Hour" um die Luftschlacht um England im Jahre 1942, so versetzt Euch Swotl in die Jahre 1943 bis 1945. Wie schon in Battle of Britain fliegt Ihr wahlweise auf der Seite der alliierten Streitkräfte oder der deutschen Luftwaffe. An die Stelle der britischen Royal Air Force ist in Sowtl die amerikanische "Eight Air Force" getreten.

Dem neuen historischen Zeitabschnitt wurden die Missionen und die Auswahl der Flugzeuge entsprechend angepaßt. Auf deutscher Seite stehen neben der schon aus "Their finest Hour" bekannten Bf-109, die FW-190 und verschiedene "Geheimwaffen" zur Verfügung. Darunter der Düsenjet Me-262, das Raketenflugzeug Me-163 und der (nie in Serie gegangene) Jagdbomber Go-229A. Auf amerikanischer Seite fliegt Ihr mit der P-47 Thunderbolt, der berühmten P-51 Mustang (inklusive der "D"-Version) oder dem Bomber B-17.

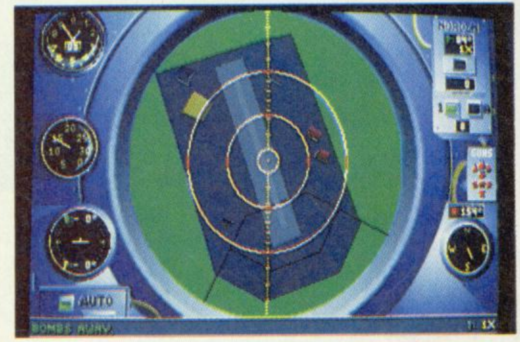
Ebenfalls neu überarbeitet und dem Szenario angepaßt sind die verschiedenen Missionen. Historische Missionen stehen genauso auf dem Flugplan wie Bombardierungsaufträge und Abfang- oder Eskortflüge. Dank einer speziellen Trainingsoption könnt Ihr Euch in Ruhe das Fliegen mit den unterschiedlichen Maschinen, die Bedienung der Bordkanonen und das Bombardieren von Bodenzielen üben. Im "Tour of Duty"-Modus muß eine bestimmte Anzahl von Aufträgen absolviert werden und mit "Campaign-Battles" wird der komplette Zeitabschnitt bis 1945 gespielt. Startet Ihr im Campaign-Modus, kommt es nicht nur auf Euer fliegerisches Können an, sondern auch auf strategische Planung. Auf einer Landkarte sind die taktisch wichtigsten Punkte wie Landebahnen, Raffinerien und Fabriken markiert. Spielt Ihr auf deutscher Seite, kontrolliert Ihr nicht nur den Einsatz von Geschwadern, die diese Ziele verteidigen sollen, sondern müßt Euch auch um wirtschaftliche Zusammenhänge kümmern. Hier kann z.B. eingestellt werden, welche Fabrik, was für Flugzeugteile produziert oder welchen Treibstoff die Raffinerien liefern sollen. Seid Ihr mit den vorgegebenen Aufträgen unzufrieden, können mit dem eingebauten Editor bliebig viele eigene Missionen gebastelt werden.

Die verschiedenen Bordkanonen der B-17 lassen sich auf Automatik stellen (MS-DOS/VGA)

Wie auch in Battle of Britain fliegt Ihr in den seltensten Fällen alleine los. Meistens sind mehrere Flugzeuge der gleichen Einheit ebenfalls unterwegs. Je nach Mission seid Ihr nur der Flügelmann oder der Boß der Staffel. Als Flügelmann erteilt Euch der computergesteuerte Chef via Funk Befehle. Natürlich könnt Ihr in jedes Flugzeug einen "selbstgemachten" Piloten setzen. Sind die Aufträge erfolgreich absolviert, gibt's nicht nur Punkte, Orden und Beförderungen für Euch selbst, sondern auch für die "Co-Piloten". Die Folge: In zukünftigen Einsätzen stellen sich die Burschen etwas smarter an.

Ist eine Mission beendet, müßt Ihr nicht unbedingt auf dem heimischen Flugplatz landen. Wer nicht sicher ist, ob er die Maschine heil auf den Boden setzt, kann per Knopfdruck den Auftrag beenden. Seid Ihr beim vorzeitigen Spielabbruch über feindlichem Gebiet, gibt's statt Orden einen Aufenthalt im Knast.

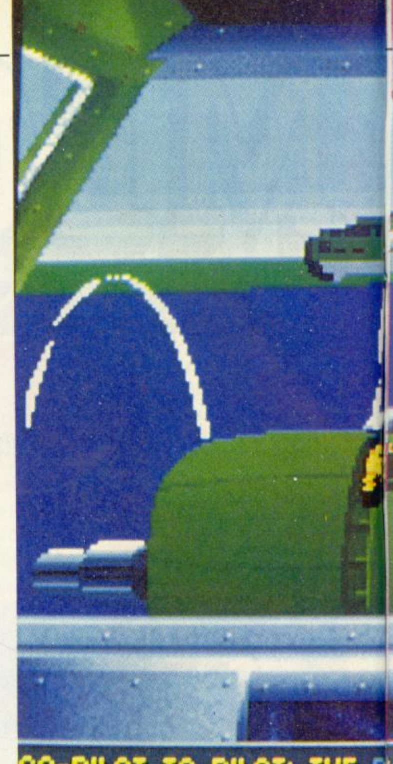
Technisch wurde bei Secret Weapons of the Luftwaffe gegenüber dem Vorgänger etwas



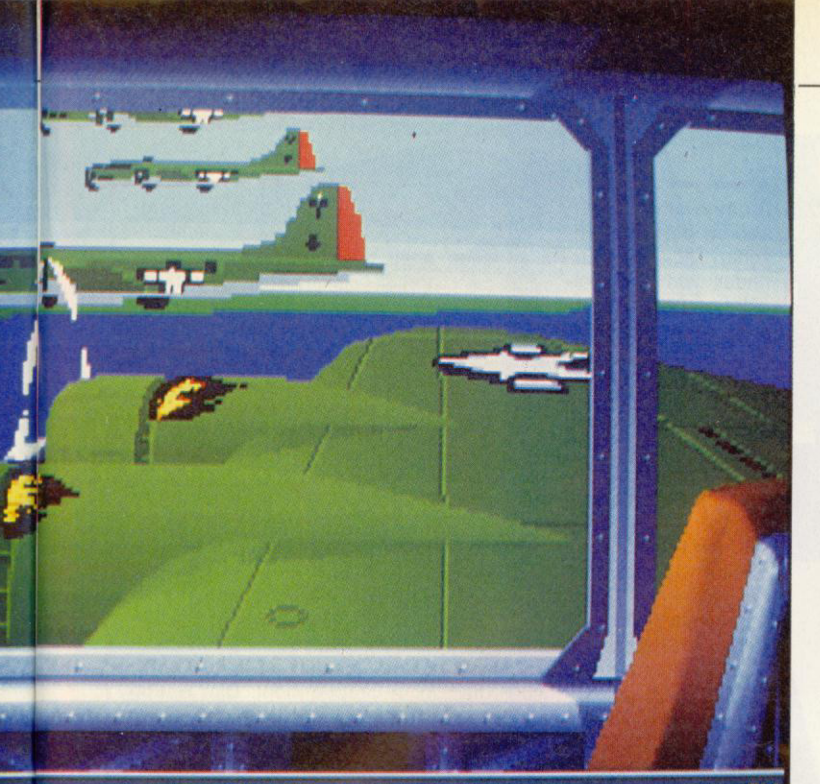
Ein Flugplatz im Visier des Bombenschützen...



und nach dem Bombenabwurf (MS-DOS/VGA)



Der Blick aus dem Cockpit verrät es:



Die Motoren sind heißgelaufen (MS-DOS/VGA)

zugelegt. Zu sehen ist das Fluggeschehen zwar in der bekannten 3-D-Grafik, die im Gegensatz zu Spielen wie "Falcon F-16" nicht aus ausgefüllten Flächen besteht, sondern in der "Bitmap"-Technik (wie bei "Wing Commander") gezeichnet ist. Nur die Bodendetails wie Gebäude und Brükken bestehen aus ausgefüllten 3-D-Flächen. Sowtl unterstützt jetzt den 256-Farben-Modus der VGA-Grafikkarte. Treffer an der eigenen Maschine sind diesmal als "echte" Einschußlöcher auf Tragflächen oder Windschutzscheibe zu sehen.

Die Grafik läßt sich natürlich der Rechenpower Eures Computers entsprechend anpassen. Trotzdem hat die Datenfülle ihren Preis. Secret Weapons wird nur auf AT-Disketten ausgeliefert und benötigt mindestens einen AT mit 10 MHz. Besser ist jedoch ein MS-DOS-Computer ab 16 MHz aufwärts. Gesteuert wird wahlweise via Maus, Tastatur oder Joystick (empfohlen). Ebenfalls unterstützt werden AdLib- und Soundblasterkarten.

Swotl wird nicht vom offiziellen Vertriebspartner der Firma Lucasfilm Games angeboten und ist nur als Importversion mit englischem Handbuch zu kaufen. Testmuster von Galaxy. *mh*

Super

Das lange Warten auf die "Secret Weapons of the Luftwaffe" hat sich gelohnt. Zwar bleibt der innovative "Aha"-Effekt des Vorläufers diesmal aus, aber die verschwenderische Fülle an neuen spielerischen Details macht das wieder wett. Von den ausgebufften historischen Missionen, die auch Profis den Schweiß auf die Stirn treiben, bis zum ausgeklügelten "Campaign"-Modus, der sowohl taktisches Können als auch Flugerfahrung erfordert, stimmt die Simulationsmischung bis aufs I-Tüpfelchen. Schade ist nur, daß das Szenario, sei es noch so historisch, für Magendrücken sorgt. Das voluminöse englische Handbuch (fast 300 Seiten) ist zwar wertneutral und hervorragend geschrieben, und im Spiel werden glücklicherweise keine zivilen Ziele angeflogen, aber der Angriff auf eine Fabrik nahe Dresden läßt einen erstmal kräftig schlucken. Dafür schlägt vor allem bei der pixelfeinen 3-D-Grafik so manches Spielerherz höher. Wer einen (sehr) schnellen AT und eine VGA-Karte hat, wird mit grafischen Leckerbissen verwöhnt. Bodenobjekte en masse und die exquisit dargestellten Flugzeuge (sogar die Tarnbemalung stimmt mit den Original-Fliegern überein) bieten viel Abwechslung fürs Auge. Besonders gelungen sind die fetzigen Effekte, wenn z.B. das Motoröl über das Cockpit spritzt und die Triebwerke lauschig abfackeln. Zu meckern gibt es erfreulich wenig: Nur der eingebaute "Videorecorder" ist im Vergleich zu Battle of Britain viel umständlicher zu bedienen und sorgt für Mißstimmung.

Super

"Battle of Britain"-Fans dürfen beruhigt im Pilotensitz Platz nehmen und sich auf die Fortsetzung freuen. Lucasfilm Games und Lawrence Holland haben sich nicht lumpen lassen und dem ersten Teil noch eins draufgesetzt: "Secret Weapons of the Luftwaffe" ist beinahe ohne Fehl und Tadel. Selten zuvor wurden dem Hobbypiloten so viele Freiheiten eingeräumt. Das Basteln einer anständigen Kampagne ist fast schon ein eigenständiges Strategiespiel. An der pflegeleichten Benutzerführung hat sich kaum etwas geändert, die "Einarbeitungszeit" in das neue Flugvergnügen wird dadurch auf ein Minimum reduziert. Die "geheimen" Maschinen verwöhnen mit neuem Flugverhalten und teilweise erstaunlichen technischen Leistungen. Es ist schon etwas Besonderes, in einem der ersten Düsenjäger zu sitzen und den Luftraum unsicher zu machen. Zum Schluß ein Wink mit dem moralischen Zeigefinger: Es ist sicher nicht jedermanns Sache, die eigene Heimatstadt zu bombadieren. Piloten, die in dieser Hinsicht Skrupel haben, sollten lieber nicht durchstarten.



Im "Campaign"-Modus wird diese strategische Übersichtskarte eingeblendet (MS-DOS/VGA)



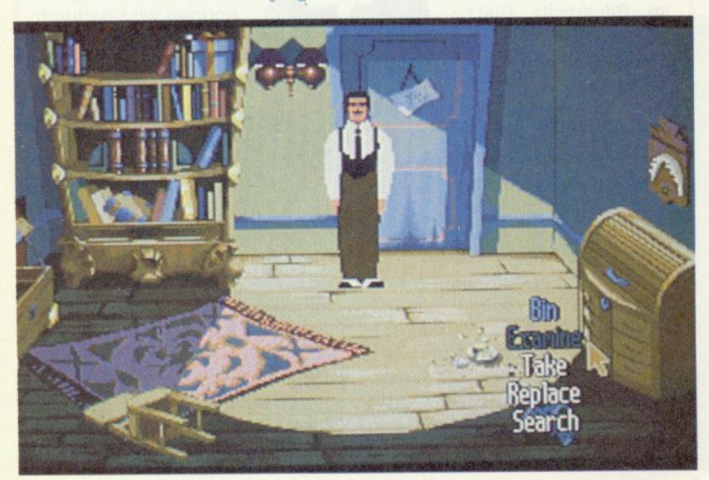
Im Duell: Eine FW-190 und eine P-47 Thunderbolt (MS-DOS/VGA)

STECKBRIEF

Genre: Simulation
Hersteller: Lucasfilm Games, Zirka-Preis: 120 Mark

MS-DOS 88%	AMIGA
Grafik: 82% Sound: 60%	nicht geplant
Schwierigkeit: einstellbar	
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant

Eine Leiche zum Dessert



Anklicken genügt: Alle sinnvollen Kommandos werden angezeigt (Amiga)



An innovativen Ideen haben die französischen Adventure-Erfinder von Delphine nicht gespart. Von der sehr bequemen Benutzerführung bis zum Grafikfeinschliff (32 Farben auf dem Amiga, geschmeidige 3-D-Darstellung der Sprites) hat man sich offensichtlich viel Mühe gegeben. Die dudelige Musik erreicht nicht das Niveau der Soundeffekte, die eindrucksvoll in Stereo erschallen. Der durch die interessante Story und die schönen Bilder anfangs hochmotivierte Abenteurer läßt nach einer Stunde erst mal verstört die Maus baumeln. Das Eingabesystem ist so einfach, daß es einem fast schon die ganze Arbeit abnimmt. Dadurch, daß sämtliche Verben angezeigt werden, die man in Verbindung mit einem Objekt gerade aktivieren kann, bleibt nicht viel Freiraum zum Experimentieren. Die spielerische Anforderung konzentriert sich so auf das extrem krümelige Absuchen nach Grafikdetails mit dem Cursor und das Plaudern mit anderen Spielfiguren. Zu den spielerischen Durchhängern gesellt sich der Ärger über die Disketten-Nachladezeiten: Entweder hat man eine Festplatte oder eiserne Nerven. Vor allem für Krimifans ist es durchaus reizvoll, sich zur Lösung vorzuarbeiten, aber Lucasfilm- oder Sierra-Qualität erreicht Cruise for a Corpse nicht. Das Hauptmanko sind die einfallslosen Pseudo-Puzzles und das frustige Suchen nach pixelgroßen Gegenständen, eine traditionelle Unsitte von Delphine-Adventures. Diese Leiche hätte man vielleicht doch lieber im Keller gelassen.

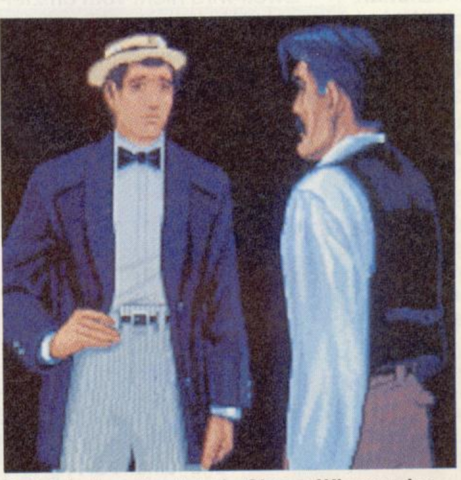
Cruise for a Corpse

Ganz schön kriminell: Kaum hat die Yacht des Industriellen Niklos Karaboudjan die hohe See erreicht, wird der Bootsherr darnieder gemeuchelt. Die Passagiere sind entsetzt, der Spaß an der Kreuzfahrt ist dahin und der Mörder noch an Bord. "Wer war's?" ist die verzweifelte Frage in diesem Softwarekrimi, doch zum Glück ist mit Raoul Dusentier ein richtiger Detektiv an Bord. Ihr habt das Vergnügen, diesen scharfsinnigen Menschen bei der Auflösung des Falls in "Cruise for a Corpse" zu steuern.

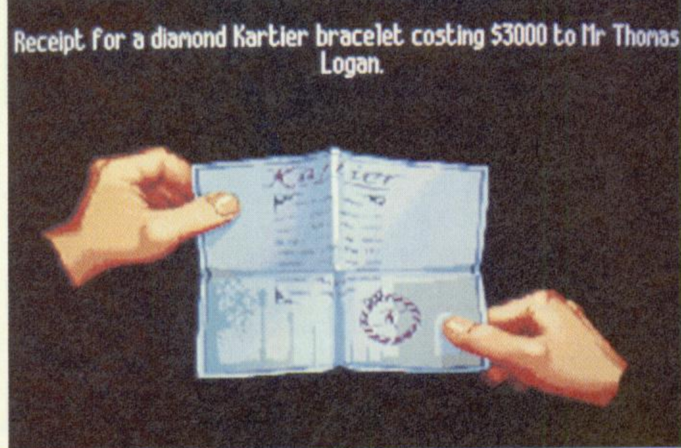
Das Geschehen findet in den Räumlichkeiten der Yacht statt. Ihr könnt gemütlich von Raum zu Raum spazieren oder eine Karte aufrufen und dort auf die gewünschte Position klicken, um ohne große Herumlauferei sofort an diese Stelle zu kommen. Auch sonst ist die Bedienung denkbar einfach: Sobald Ihr einen Gegenstand anklickt, erscheint eine Liste mit allen jetzt aktivierbaren Verben. Was man im einzelnen anstellen kann, ist von Gegenstand zu Gegenstand verschieden. Eine Lampe, die im Flur vor sich hin leuchtet, kann man sich nur ansehen, um dann die aufschlußreiche Meldung "Eine ganz normale Lampe" zu erhalten. Doch bei anderen Dingen, wie z.B. einem umgestürzten Aschenbecher, erscheinen mehr Verben zum Ausprobieren. Je nach Gegenstand könnt Ihr ihn durchsuchen, lesen, benutzen, mitnehmen und anderen Personen zeigen.

Unterhaltungen mit den Passagieren sind eine wichtige Methode, um an Informationen über den Mordfall zu kommen. Passagier A erzählt wohlmöglich etwas Aufschlußreiches über Passagier B. Im Dialogmenü taucht nun dieser Stichpunkt auf, nach dem Ihr jetzt auch bei den anderen Personen gezielt nachfragen könnt. Jedesmal, wenn Ihr im Spiel einen Fortschritt gemacht habt, wird als Zeichen eine Uhr eingeblendet. Das bedeutet auch, daß sich durch dieses Vorankommen Einzelheiten an Bord geändert haben können: Passagiere wechseln den Raum, an manchem Ort kann man neue Gegenstände finden und so weiter.

In diesen Tagen kommt die englischsprachige Version von Cruise for a Corpse in den Handel, doch an einer deutschen Übersetzung wird gearbeitet. Wer's nicht abwarten kann und sich das englische Spiel kauft, soll es laut Hersteller später gegen die deutschsprachige Version umtauschen können. Da Ihr im Spiel keine Kommandos eintippen müßt, sondern alle Eingaben mit der Maus abwickelt, ist das Programm auch mit mittelprächtigen Englischkenntnissen gut spielbar. Die Amiga-Version läuft nur mit 1 MByte RAM. *hl*



Detektiv Raoul spitzt die Ohren: Wie war das mit Suzannes geheimnisvoller Krankheit? (Amiga)



Mit Hilfe dieser Karte kommt Ihr direkt in jeden Raum (Amiga)

STECKBRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Delphine/U.S. Gold, Zirka-Preis: 160 Mark

MS-DOS in Vorbereitung	**AMIGA 63%** Grafik: 72% Sound: 55% Schwierigkeit: mittel
ATARI ST in Vorbereitung	**C 64** nicht geplant



Diese Familie
stellt die Welt
auf den Kopf!
MATT GROENING
THE SIMPSONS
BART VS. THE
SPACE MUTANTS
Heinrich Lehnhardt, Video Games 3/91:
"Was zunächst wie ein sehr einfaches Geschicklichkeitsspiel aussieht, entpuppt sich nach ein paar Spielen als recht knifflige Mischung aus Reaktionstest und Puzzle-Löserei."
THE SIMPSONS
X-RAY SPECS
NES™–Screenshots
Laß mich nicht hängen, Mann!
Übrigens: Ich hab auch was zu verschenken, Mann! Jeder, der bis zum 31.12.1991 eine Postkarte mit meinem Namen als Kennwort an Selling Points GmbH, Carl-Bertelsmann-Str. 53, 4830 Gütersloh schickt, nimmt an einer Verlosung von 100 original "Simpsons™"-Jumbo-Kaffeebechern teil. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Hol Dir das Teil! Ist doch Wahnsinn, Mann!
GAME BOY
Nintendo
BART SIMPSONS
ESCAPE FROM CAMP DEADLY
CAMP DEADLY
WELCOME TO CAMP
LISTEN UP, SIMPSON! I'M YOUR INSTRUCTOR. IRON FIST BURNS.
4 LIVES
GAMEBOY™–Screenshots
The Simpsons™ & © 1991 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved.
Nintendo®, Nintendo Entertainment System®, Game Boy® and the official seals are trademarks of Nintendo of America, Inc.
Masters of the Game™ and Acclaim™ are trademarks of Acclaim Entertainment, Inc.
Acclaim
entertainment, inc.
Masters of the Game™



Ihr kriegt Euer Heft früher als der Rest der Welt!
Die Lieferung kostet keinen Pfennig extra!
POWER PLAY
im ABO
nur 5,80DM
inklusive
Star-Killer-Puzzle!
Bezahlt wie Ihr wollt, halb-, viertel- oder ganzjährig!



Das Abo für 69,90DM
inklusive Star-Killer-Puzzle!
... wo gibt´s das sonst noch in
dieser Galaxis ??? !!!







ABO

(Sonder)hefte&Sammelordner POWER PLAY

Heftnachbestellung (lieferbare POWER PLAY-Ausgaben für 6,50DM pro Heft)

8/90 *Zurück in die Zukunft, 100 neue Spiele-Knüller von der Chicago-Messe, 65536 Farben-Bildschirm* ***9/90*** *Gradius 3,Wonderland, Flood, MasterBlazer, Powermonger* ***10/90*** *Digitale Dimension, Videospieleflut aus Japan, Monkey Island, Rick Dangerous 2, Silent Service 2* ***11/90*** *Fünf-Uhr-Tee&Obermonster, Sim Earth, Geisha, Buck Rogers* ***12/90*** *Wing Commander Lightspeed, Kaufberatung, Powermonger im Test* ***1/91*** *Monkey Island im Test, die besten Spiele des Jahres, Super Famicom von Nintendo, die unendliche Geschichte 2* ***2/91*** *Mig 29, Wreckers, Savage Empire, Module für Mega Drive und PC-Engine: Dynamit Duke und Aero Blasters* ***3/91*** *Vorschau 91, Game-Boy-Fieber, Space Quest 4* ***4/91*** *Actionmodelle im Test, High-Score-Fieber, Zum Töten verführt* ***5/91*** *Ein Sprite für´s Leben, 120 Lemmings-Codes, Monster der Dungeons* ***6/91*** *Birds of Pray, Erotik-Spiele, Baby-Boomer, Might&Magic 3* ***7/91*** *Jubel, Trubel, Spiele-Spaß, Chuck Yeager 2, Hägar legt an* ***8/91*** *Stars&Stripes Software, Witzkid, Flieger im Härtetest*

Ich bestelle____Ausgaben POWER PLAY Nr.___für 6,50 DM pro Heft ______DM

Ich bestelle____Ausgaben POWER PLAY Nr.___für 6,50 DM pro Heft ______DM

Sonderhefte zum Einzelpreis von 9,80 DM

Ich bestelle___ Ausgaben POWER PLAY Sonderheft Nr.1 (Die hundert besten Spiele 1989 - 9,80 DM) ______DM

Ich bestelle___Ausgaben Sonderheft Nr.2 (Die hundert besten Spiele 1990 - 9,80 DM) ______DM

Sammelordner zum Einzelpreis von 9,-DM

Ich bestelle___Sammelordner in Neonpink zum Einzelpreis von 9,-DM ______DM

(Die Versandkosten werden zum Gesamtrechnungsbetrag addiert) **Gesamtrechnungsbetrag** ______DM



Mitmachkarte

Folgende Artikel aus Ausgabe __________ haben mir besonders gut gefallen:

1. ____________________ *Seite* ______

2. ____________________ *Seite* ______

3. ____________________ *Seite* ______

Bei diesem Artikel hat mir die grafische Gestaltung am besten gefallen:

4. ____________________ *Seite* ______

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen: ____________________

____

____

Welchen Computer oder welches Videospiel wollen Sie sich kaufen ____________________

____

Welche Spiele wollen Sie sich demnächst kaufen ____________________

____

ABO

Ja, ich möchte Power Play zum Jahrespreis von 69,60 DM. (Ausland zzgl. Porto) für 12 Ausgaben abonnieren. Ich bezahle das Abonnement im voraus nach Erhalt der Rechnung. Die Zustellung erfolgt per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon(Vorwahl) Alter

Datum, 1.Unterschrift

Ich bezahle ☐ jährlich ☐ halbjährlich ☐ vierteljährlich

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2.Unterschrift 01/AD 10 11

Die 60 Pf Briefmarke hier aufkleben!

Antwortkarte

Power Play
Abonnement-Service

Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str.2

8013 Haar

Sonderhefte, Sammelordner&Hefte

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon(Vorwahl)

Datum, Unterschrift

❑ Ich erlaube Ihnen hiermit mir interessante Zeitschriftenangebote auch telefonisch zu unterbreiten (ggf. streichen)

Die 60 Pf Briefmarke hier aufkleben!

Antwortkarte

Power Play
Leserservice

Markt&Technik Verlag AG
CSJ Postfach 14 02 20

8000 München 5

Mitmachkarte

GEWINNT MIT POWER PLAY! (Teilnahmebedingungen im Heft)

Folgende Drei Spiele gefallen mir zur Zeit am besten:

1.

2.

3.

Ich besitze folgenden Computertyp:

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon(Vorwahl)

Die 60 Pf Briefmarke hier aufkleben!

Antwortkarte

Power Play
Redaktion

Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str.2

8013 Haar

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von acht Tagen bei Markt&Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.



Schutt und Asche

In letzer Zeit neigten die Mitglieder der von mir gegründeteten PC-Group, alles durchwegs begeisterte *POWER-PLAY*-Leser, immer öfter zu Depresssionen, wenn wir (ich eingeschlossen) das neue *POWER-PLAY*-Heft öffneten. Vor einigen Wochen nämlich stellte ich in einer Trafik erstaunt fest, daß *POWER PLAY* eine eigene Vieospielezeitschrift veröffentlicht. Das hätte mich nicht weiter berührt, wenn sich nicht auch das eigentliche Heft *POWER PLAY* verändert hätte.

Seit der Ausgabe 5/91 stelle ich enttäuscht fest, daß immer mehr die Videospiele in den Vordergrund gerieten, sowohl bei den Tests, als auch bei den Tips & Tricks. Andere Computer rutschten in den letzten Monaten in die Bedeutungslosigkeit ab, vor allem der PC. Die Computerspieletests sind voll von Amiga-Spielen. Daß Ihr immer weniger vom PC und immer mehr von Videospielen bringt, hängt sicher nicht damit zusammen, daß auf dem PC keine anständigen Spiele erscheinen, unsere Group kauft Traumspiele en masse, die Ihr noch nicht getestet habt, Euer Desinteresse am PC hängt vielmehr damit zusammen, daß Ihr Euch lieber am Mega-Drive-Joystick auslaßt und die halbe Welt in Schutt und Asche legt, als daß Ihr eher "sinnvolle" Rollen- und Strategiespiele auf dem PC testet. Ich hoffe natürlich, daß diese Behauptung falsch ist und Ihr in Zukunft mehr Computerspieletests bringt.

PC-Group "Stormfront", Kumberg

Ich kann Euren Vorwurf, daß wir lieber "die halbe Welt am Mega-Drive-Joystick in Schutt und Asche legen", statt uns um "sinnvolle Rollen- und Strategiespiele" zu kümmern, ganz und gar nicht teilen. Persönlich ziehe ich ein zünftiges Rollenspiel auf dem PC sicherlich einer furiosen Ballerei auf dem Mega-Drive vor. Erfahrungsgemäß halten sich allerdings die Softwarefirmen im Sommer mit Neuerscheinungen ein wenig zurück. Trotzdem sind PC-Besitzer in den letzten Ausgaben sicher nicht benachteiligt worden: Ich bin es leid, mit der Erbsenzählerei anzufangen, aber Spiele wie "Space Quest IV", "Mario Andretti", "Chuck Yeagers Air Combat", "Jetfighter 2", "Spirit of Adventure", "Bandit Kings of Ancient China", "Martian Dreams" sind nur einige der PC-Titel aus den letzten Ausgaben der *POWER PLAY*. Es kann keine Rede davon sein, daß der PC zur Bedeutungslosigkeit verdammt ist: Wer aufmerksam unseren Aktuell-Teil studiert, stellt fest, daß zahlreiche PC-Spiele in Arbeit sind. Als Beispiel seien nur "Might & Magic III", "Ultima VII", "Strike Commander", "Wing Commander II", "Gunship 2000", "Larry V", "Indy IV" und "Pool of Darkness" genannt. *mh*

Grafisch wissenswert

Ich möchte gerne wissen, ob und wo es das "The Art of D&D"-Buch, oder was es auch immer sein mag, zu kaufen gibt. Da mir die Bilder in Euren *POWER*-Tips, die ja daraus stammen, als Fantasy-Fan sehr gut gefallen, möchte ich mir das Buch gerne kaufen. Konnt Ihr mir eine Bezugsadresse oder den Vertriebsverlag nennen?

Thomas Blodau, Kempten

Das "The Art of D&D"-Buch bekommst Du, neben vielen anderen Titeln des Genres, in dem Laden "Games In" in München. Hier ist die Adresse:
Games In
Brienner Str. 54
8000 München 2 *mh*

Betreff: PC-Sonderheft

Doppelpack erwünscht

Ich habe als baldiger PC-Besitzer natürlich Euer PC-Sonderheft gekauft. Fünfzehn Mark sind akzeptabel, aber für Viel-Leser zu viel. Falls *POWER PLAY*-PC irgendwann einmal monatlich erscheinen sollte, würde ich empfehlen, *POWER PLAY* und *POWER PLAY*-PC in einem Doppelpack zu einem ermäßigten Preis zu verkaufen (selbiges gilt übrigens auch für die Video Games). Ansonsten hat mir Euer Magazin sehr gut gefallen. Die Demos sind relativ gut, aber ich würde eher einen Mix aus kommerziellen Demos und Public-Domain-Soft bevorzugen. Die Spielstände finde ich unnütz. Wenn man irgendwo nicht weiterkommt, soll man einfach eine Doc-Bobo-Karte ausfüllen. Die Referenzkarten sind eine gute Idee, die Ihr beibehalten solltet. Die Infokästen bringen endlich alle Infos rüber, die man braucht. Super!

Stefan

Ablage "P"

Die Animation zum Kauf des Sonderheftes *POWER PLAY*-PC durch vorgeschaltete Anzeigen war ja nicht schlecht. Nach dem Kauf kam allerdings die Ernüchterung. Es gibt so vieles, was mich an dieser Ausgabe stört. Der ungewollt lockere Schreibstil wirkt auf mich eher hilflos als unterhaltend. Selbst Comic-Hefte sind interessanter. Schon gar nicht genügt die Ausgabe dem Titelblattaufmacher, anspruchsvolle PC-Unterhaltung ausführlich erklären zu wollen. Als "Gigantische Leimung" empfinde ich jedoch, daß nur drei von sieben Spielen auf der Demo-Disk wirklich zum "Reinschnuppern" sind. Ich halte die Zeitschrift schlicht für überflüssig. Schlimm genug, daß ich dafür 14,80 Mark vergeudet habe. Das Heft befindet sich inzwischen in Ablage "P" (Papierkorb), weil selbst die Kollegen im Dienst abgewinkt haben. Da kann man nur hoffen: Keine weiteren *POWER-PLAY*-Ausgaben.

Klaus Bendel, München

Erste Klasse

Mir ist Spezial-*POWER PLAY* sofort aufgefallen. Schon beim flüchtigen Durchblättern war es Liebe auf den ersten Blick. Als erfahrener Spielemagazinleser erlaube ich mir die Bemerkung: Das beste Spielemagazin, was ich je gesehen/gelesen habe. Keinerlei Verbesserungsvorschläge. Laßt es so, wie es ist, besser geht es nicht mehr. Nur Tests über gute Spiele, ich kaufe mir doch kein Spielemagazin, um Berichte über schlechte Spiele durchzulesen. Super, die Idee mit den Info-Karten. Die Sache mit der PC-Diskette — erste Klasse! Die objektiven Spieleberichte sind nicht zu schlagen, weiter so!

Thomas

Kastengeist

Die Idee mit der Diskette in der *POWER PLAY*-PC ist wirklich sehr gut. Außerdem möchte ich B. Schneider zu seinem gelungenen Artikel über PC-Tuning gratulieren. Doch nun möchte ich zum Kernpunkt dieses Briefes kommen: Da ich leider nur eine Hercules-Karte besitze, vermisse ich in den Spieletests der *POWER PLAY* besonders eine Angabe der Grafikkarten, die vom Spiel unterstützt werden. Werden sie, was selten genug vorkommt, erwähnt, so freue ich mich. Werden sie nicht angegeben, so ärgere ich mich. Wenn dann jedoch solche Formulierungen wie "läuft am besten auf einem AT mit 10 MHz (EGA oder VGA)" lese, dann bin ich kurz davor, die *POWER PLAY* anzuzünden. Um solchem Ansinnen vorzubeugen, wäre es geradezu ideal, einen Informationskasten wie in der *POWER PLAY*-PC einzuführen (und ich meine genau *so* einen). Ständige detaillierte Angaben (in einem ähnlichen Kasten) über Umfang der Dokumentation, Kopierschutz, Sprache in Anleitung und Spiel usw., würde auch Amiga-, Atari ST- und C64-Besitzer freuen.

Arne Hüggenberg

Leider PC

Das war wirklich eine tolle Idee von Euch, einmal ein *POWER-PLAY*-Special für PCs mit Diskette herauszubringen. Leider besitze ich keinen MS-DOS-PC, sondern einen Amiga. Werdet Ihr auch einmal eine Special *POWER PLAY* mit Diskette für den Amiga herausgeben? Ich bin mir sicher, daß es noch einige andere Amiga-Besitzer gibt, die sich, wie ich, über eine solche *POWER PLAY* mit Amiga-Diskette freuen würden.

Sven Saßmannshausen, Bad Berleburg

Erstaunlich

... Die Idee fand ich sehr gut und die Ausführung war im allgemeinen zufriedenstellend. Doch als ich mir dann die *POWER PLAY* 9/91 kaufte und den Test zu Heart of China las, war ich, ehrlich gesagt, sehr erstaunt, daß ein Spiel mit 55% zu den 30 besten Spielen (siehe Special) zählen soll. Ihr solltet Euch wirklich einigen und nicht in einem Special nur die persönliche Meinung eines Redakteurs abdrucken. Denn ich gehe mal davon aus, daß die Wertung in der *POWER PLAY* von der ganzen Redaktion beschlossen wurde (im Gegensatz zum Special). Allerdings konnte ich mich auch für mehrere Teile der Sonderausgabe begeistern. Dazu gehörten z.B. die Info-Kästen. Führt sie doch auch in der normalen *POWER PLAY* ein. Sie sind nämlich nicht nur für PC-Anwender interessant.

Alexander Greger, München

Zu teuer

Die Idee eines eigenen Heftes für PCs finde ich sehr gut. Wenn das Heft ebenfalls monatlich erscheint, ist Ihnen ein Abonnent sicher, aber doch wohl hoffentlich nicht zu diesem Preis. Das Grundkonzept des Heftes gefällt mir auch sehr gut, es sollten aber mehr zusätzliche Informationen zur Entwicklung der Spiele etc., wie z.B. auch in der *POWER PLAY*, siehe Trends und Leute, gegeben werden. Oder etwa, was man mit dem Soundblaster noch so alles anfangen kann. Bitte lassen Sie sich neue Artikel für dieses Heft einfallen und übernehmen Sie nicht einfach welche aus dem Stammheft. Dann lohnt es sich nämlich nicht, das Sonderheft auch noch zu kaufen.

Stefan Meyer-Katona, Bad Driburg

Welcher Abstand?

Ich bitte um Infos, ob schon vor dieser Ausgabe *POWER PLAY*-PC-Hefte erschienen sind und ob diese gegebenenfalls von Ihnen zu beziehen sind. Ansonsten: Weiter so — ein PC-Spielemagazin war schon lange überfällig. In welchem Abstand erscheinen die Folgen, wenn erscheinen die nächsten, gibt es die Möglichkeit, sie zu abonnieren?

M. Cott, Isernhagen

Nichts Neues

Ich bin der Meinung, daß ein wesentlicher Aspekt auf dem Fragebogen im PC-Sonderheft vernachlässigt wurde: Sämtliche Spiele wurden, soweit ich das überblicken kann, bereits in der *POWER PLAY* getestet. Somit bieten die Spieletests für mich als regelmäßigen *POWER-PLAY*-Leser, von den Infokästen abgesehen, nicht viel Neues. Ansonsten hat das Magazin den Stil und den Standard der *POWER PLAY* und ich glaube, daß sich die *POWER PLAY*-PC auch auf dem Markt durchsetzen könnte.

Thies Hersch, St. Peter-Ording



Gut gespuckt ist halb gewonnen. Jürgen Höfner, Bensheim



WIAL-VERSAND SERVICE

Andreas Albert + Partner
LIEGNITZERSTR. 13
8038 GRÖBENZELL

Telefon: 08142/9011 & 53912
Telefon: 08142/8273 & 8274
Telefax: 08142/54654

C64 Disketten

3D CONSTRUCTION KIT DT.	79,90
BALL GAME *	39,90
BACK TO THE FUTURE 3	38,90
BETRAYAL DT.	59,90
BÖRSENFIEBER KOMPLETT DT.	49,90
BUCK ROGERS	59,90
BUNDESLIGA MANAGER DT.	38,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT.	59,90
CONQUESTADOR	59,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT.	57,90
DARKMAN DT.	38,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	59,90
DER PREIS IST HEISS DT.	24,90
ELVIRA DT.	54,90
ENGLAND CHAMP. SPECIAL DT.	38,90
EXTREME	38,90
F-16 COMBAT PILOT DT.	47,90
FISTS OF FURY COMPIL. DT.	39,90
GEM X DT.	38,90
GLÜCKSRAD KOMPL. DT.	24,90
GREMLINS 2	37,90
GUNSHIP DT.	47,90
HAEGAR DER SCHRECKLICHE DT. *	39,90
HALLS OF MONTEZUMA	49,90
HERO QUEST BRETTSPIELUMSETZG. DT.	38,90
INVEST DT.	38,90
JAHANGIR KHAN SQUASH DT.	37,90
KEYS OF MARAMON	45,90
KICK OFF 2 DT.	39,90
LAST NINJA 3 DT.	37,90
LOGICAL DT.	37,90
MAC ARTHUR WAR	49,90
MAGIC CANDLE	45,90
MANCHESTER UNITED EUROPE DT.	38,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT.	54,90
MERCS	38,90
MIDNIGHT RESISTANCE DT.	37,90
NAVY SEALS CARTRIDGE	49,90
NORTH AND SOUTH DT.	37,90
OIL IMPERIUM DT.	36,90
OUTRUN EUROPE * DT.	42,90
PANG CARTRIDGE DT.	49,90
PHANTASIE BONUS EDITION	59,90
PICK N PILE	38,90
PIRATES DT.	47,90
POOLS OF RADIANCE	58,00
POTPANIC DT.	34,90
POWER UP COMPILATION	49,90
P.P. HAMMER *	36,90
PREMIER COLLECTION	54,90
PROJECT: STEALTH FIGHTER	49,90
PUZZNIK DT.	37,90
RAINBOW COLLECTION DT.	40,90
RALF GLAU EDITION DT.	64,90
RBI 2 BASEBALL DT.	39,90
REEDEREI DT.	37,90
RETURN OF MEDUSA DT. *	47,90
RICK DANGEROUS 2 DT.	38,90
RINGS OF MEDUSA DT.	47,90
ROBOCOP 2 DT. CARTRIDGE	49,90
SECOND WORLD DT.	29,90
SHADOW DANCER DT.	38,90
SHADOW OF THE BEAST CARTRIDGE	49,90
SKULL AND CROSSBONES	38,90
SPIRIT OF ADVENTURE KOMPL. DT. *	47,90
STAR CONTROL	45,90
SUPER MONACO GRAND PRIX DT.	39,90
SUPREMACY	59,90
SWITCHBLADE DT.	39,90
SWIV	37,90
SYSTEM 3 PACK	54,90
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES DT.	44,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION	59,90
THE POWER DT.	38,90
THUNDERJAWS *	38,90
TIE BREAK DT.	37,90
TRANSWORLD DT.	45,90
TURN AND BURN *	37,90
TURRICANE 2 DT.	37,90
TWINWORLD DT.	38,90
ULTIMA 6	69,90
UNENDLICHE GESCHICHTE 2 DT.	37,90
VIZ	38,90
WINZER KOMPL. DT. *	45,90
WORLD CHAMP. BOXING	37,90
WORLD CHAMP. SOCCER DT.	35,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.	54,90

SONDERPOSTEN C64 DISK

AFTERBURNER	17,90
CAVEMAN UGHLYMPICS	27,90
CHUCK YEAGERS	19,90
FERRARI FORMULA 1	19,90
FOOTBALLMANAGER 2	17,90
JET (SUBLOGIC)	19,90
LOTUS TURBO CHALLENGE	24,90
NEUROMANCER	14,90
OUTRUN	17,90
PITSTOP 2	13,90
SKATE OR DIE	19,90
SPEEDBALL	17,90
STARFLIGHT DT.	24,90
STRIDER 2	17,90
STRIKE FLEET	24,90
UN SQUADRON	17,90
UP PERISCOPE	19,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

PC/IBM

3 D CONSTRUCTION KIT DT.	139,90
AIRLINE TRANSPORT PILOT	85,90
ANDRETTI	69,90
ARMOUR ALLEY	69,90
BANDIT KINGS DT.	89,90
BANE OF COSMIC FORGE	89,90
BARDS TALE 2 NUR 5.25"	29,90
BROKER KING KOMPL. DT.	69,90
BUDOKHAN NUR 5.25"	29,90
BUNDESLIGA MANAGER EGA VGA DT.	65,90
CASINO	69,90
CASTLES DT.	75,90
COMMAND H.Q.	75,90
CONFLICT IN MIDDLE EAST	75,90
DEMONIAK	75,90
ELITE GOLD VGA VERS. DT.	85,90
EYE OF THE BEHOLDER	72,90
F14 TOMCAT	79,90
F117 A NIGHTHAWK 2.0 DT. *	89,90
F15 II / OPER. DESERT STORM	46,90
F16 FALCON MK 3 DT. *	85,90
FLIGHTSIM. SCENERY PACK	85,90
GATEWAY TO SAVAGE ...	69,90
GUNSHIP 2000 DT. *	85,90
HEART OF CHINA VGA	85,90
HILL STREET BLUES DT.	65,90
HOUND OF SHADOW NUR 5.25"	29,90
IMMORTAL DT. *	69,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	69,90
JET FIGHTER	34,90
JET FIGHTER 2 VGA	85,90
JOE MONTANAS FOOTBALL	75,90
LARRY 1 VGA VERS.	85,90
LARRY 5 *	85,90
LEISURE SUIT LARRY 3 KOMPL. DT.	85,90
LEMMINGS DT.	75,90
LHX-ATTACK CHOPPER	99,90
LINKS NUR VGA	79,90
LINKS SCENERY BAY HILL CLUB	39,90
LINKS SCENERY BOUNTIFUL	39,90
LINKS SCENERY FIRESTONE	39,90
LINKS SCENERY PINEHURST	45,90
LOGICAL DT.	59,90
M1 TANK PLATOON DT.	84,90
MANCHESTER UNITED EUROPE DT. *	59,90
MARTIAN DREAMS	75,90
MEDAVIAL LORDS	69,90
MEGA FORTRESS *	79,90
MIGHT & MAGIC 3 *	79,90
N A M DT.	89,90
NOBUNAGA AMBITION DT.	89,90
OPERATION COMBAT DT.	59,90
PC GLOBE 4.0 DT.	119,90
PC SKAT	59,90
PGA TOUR GOLF DT.	65,90
POLICE QUEST 3 *	95,90
POWERDROME NUR 5.25"	29,90
RAILROAD TYCOON DT.	84,90
RED BARON VGA	89,90
RISE OF THE DRAGON VGA KOMPL. DT.	84,90
RULES OF ENGAGEMENT *	75,90
SANDS OF FIRE	69,90
SECRET OF MONKEY ISLANDS DT. VERS.	78,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE	85,90
SILENT SERVICE 2 DT.	89,90
SIM CITY/POPULOUS COMPILATION DT.	79,90
SIM EARTH DT. VERS. VGA	89,90
SPACE QUEST 3 KOMPL. DT.	85,90
SPACE QUEST 4 VGA	89,90
SPIRIT OF ADVENTURE DT.	75,90
STRIKE FLEET NUR 5.25"	29,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION	79,90
TESTDRIVE 3	69,90
THEIR FINEST HOUR	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION DISK *	39,90
TIMEQUEST *	85,90
TONY LA RUSSAS BASEBALL *	79,90
ULTIMA 6	72,90
U M S 2 DT.	85,90
VAXINE	59,90
WARLORDS	65,90
WEAVER 2.0 *	69,90
WILD WEST WORLD DT. *	85,90
WING COMMANDER VGA	72,90
WING COMMANDER DATA DISK VGA	39,90
WING COMMANDER MISSION 2	39,90
WING COMMANDER 2 VGA *	79,90
WING COMM. 2 SPEECH ACC. PACK *	39,90
WIZARDRY 2 - 5 JE	49,90
WORLD CHAMP. SOCCER DT.	65,90
WORLD CLASS LEADERBOARD	29,90
XENON 2 MEGABLAST	29,90
YEAGER AIR COMBAT VGA	75,90
ZAK MC KRACKEN DT.	65,90

SOUNDKARTEN/ZUBEHÖR

AD LIB KARTE MIT COMPOSER	299,90
AD LIB KARTE MIT JUKEBOX DT.	189,90
SOUNDBLASTER VERS. 2.0 DT.	329,90
MIDI BOX SOUNDBL.INCL. SEQUENCER	189,90
SOUNDBLASTER DEVELOPM. KIT	179,90
SOUNDMASTER 2 COVOX	399,90
ROLAND LAPC 1 & MIDI	899,90
ROLAND MIDIBOX MCB 1	269,90
WINDOWS 3.0 INCL. MAUS	235,90
INFRAROTMAUS Z NIX	149,90
PC TOOLS DE LUXE 7.0	289,90

ATARI/AMIGA

3D KONSTRUCTION KIT DT.	99,90	129,90
AIRBUS 320 DT. *		72,90
AMOS COMPILER		69,90
ANTARES DT. 1 MB		69,90
ARMALYTE		59,90
BANE OF THE COSMIC FORGE 1 MB		89,90
BANDIT KINGS DT.		89,90
BATTLECHESS II DT.		59,90
BATTLE ISLE DT. *		65,90
BIG BUSINESS DT.	54,90	54,90
BIG DEAL		69,90
BOOLY DT.		65,90
BRAT DT.	59,90	59,90
BUNDESLIGA MANAGER PROF. DT. *		69,90
CADAVER DT.	65,90	65,90
CADAVER NEW LEVELS DT.		39,90
CASH KOMPL. DT.		59,90
CENTURION DEF. OF ROME DT.		59,90
CHAMPIONS OF KRYNN 1MB DT.		69,90
CHAOS STRIKES BACK 1 MB	59,90	59,90
CHARGE OF LIGHT BRIGADE	69,90	69,90
CONFLICT IN MIDDLE EAST 1 MB		69,90
CRUISE FOR A CORPS DT.	65,90	65,90
CURSE OF AZURE BONDS DT. 1MB	69,90	69,90
DARKMAN DT.		59,90
DAS BOOT 1 MB DT.		69,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN 1 MB		69,90
DER PREIS IST HEISS KOMPL. DT.		37,90
DUNGEONMASTER DT (1MB)	65,00	65,00
ELVIRA DT. 1 MB	65,90	65,90
EXECUTIONER DT.		59,90
EYE OF THE BEHOLDER 1MB		69,90
F15 STRIKE EAGLE 2 DT. 1MB	75,90	75,90
F-19 STEALTH FIGHTER DT.	69,90	69,90
FATE GATES OF DAWN DT.		69,90
FLAMES OF FREEDOM DT. *	75,90	75,90
FLIGHT OF THE INTRUDER DT.	85,90	85,90
FRENETIC		59,90
GLÜCKSRAD KOMPL. DT		37,90
GUNBOAT 1 MB		69,90
GODS DT.	65,90	65,90
GREAT COURT 2 DT.	65,90	65,90
HARD NOVA DT. *	59,90	59,90
HERO QUEST BRETTSPIELUMS. DT.		59,90
HILL STREET BLUES DT.	59,90	59,90
HUNTER DT. *	65,90	65,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	65,90	65,90
KATHEDRALE KOMPL. DT. *		85,90
KICK OFF 2 DT.	59,90	59,90
KICK OFF 2 DATA DISK DT.	39,90	39,90
KICK OFF 2 WINNING TACTICS	25,90	25,90
KINGS BOUNTY		69,90
KINGS QUEST 5 * 1 MB		85,90
LEGEND OF FAIRGAIL DT.		65,90
LEMMINGS DT.	59,90	59,90
LIFE & DEATH 1 MB	59,90	59,90
LORD OF THE RINGS DT. *		69,90
M1 TANK PLATOON DT.	72,90	72,90
MANCH. UNITED EUROPE DT.	59,90	59,90
MEGA TRAVELLER DT.		65,90
MERCHANT COLONY DT.	69,90	69,90
MERCS	59,90	59,90
MONSTER BUSINESS DT.		59,90
MOONBASE 1 MB		75,90
M.U.D.S. DT.		65,90
N A M DT.	74,90	74,90
OUTRUN EUROPE DT. *	59,90	59,90
PGA TOUR GOLF DT.		59,90
PLAYER MANAGER DT.	49,90	49,90
POOL OF RADIANCE DT.		59,90
POWERMONGER DT.	65,90	65,90
POWERMONGER DATA DISK DT. *	39,90	39,90
P.P. HAMMER	54,90	54,90
PREHISTORIC	65,90	65,90
PROFLIGHT 1 MB		85,90
R-TYPE 2 DT. *		65,90
RAILROAD TYCOON DT. 1 MB	75,90	75,90
RAINBOW COLLECTION DT.	49,90	49,90
RBI 2 BASEBALL	74,90	74,90
RED BARON 1MB *		79,90
RETURN OF MEDUSA DT.	69,90	69,90
RISE OF THE DRAGON 1 MB *		85,90
RODLAND *		59,90
SECRET OF MONKEY ISL. 1MB DT.	78,90	78,90
SECRET OF SILVER BLADES 1 MB		69,90
SHADOW DANCER		59,90
SHADOW SORCERER KOMPL. DT. *	59,90	59,90
SILENT SERVICE 2 DT. 1 MB		75,90
SIM CITY/POPULOUS COMPIL. DT.	74,90	74,90
SIM CITY ARCHITECTURES 1 & 2 JE		39,90
SPACE QUEST 3 KOMPL. DT. 1 MB		85,90
SPACE QUEST 4 1 MB *		85,90
SPEEDBALL 2	65,90	65,90
SPIRIT OF ADVENTURE DT.	69,90	69,90
STARFLIGHT 2 DT. *		65,90
STORMBALL DT.		59,90
STRATEGO		59,90
SUPER MONACO GRAND PRIX	59,90	59,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90	69,90
THUNDERHAWK	69,90	69,90
THUNDERJAWS *	59,90	59,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION		75,90
TRANSWORLD DT.	65,90	65,90
TURRICANE 2 DT. *	54,90	54,90
TV-SPORTS BASKETBALL DT.		74,90
WINZER KOMPL. DT.	69,90	69,90
WARLORDS 1 MB		65,90
WRECKERS DT.		65,90
WOLFPACK DT. 1 MB		74,90
WONDERLAND 1 MB	74,90	74,90
ZAK MC KRACKEN DT.	64,90	64,90
ZONE WARRIOR DT.	59,90	59,90

LEERDISKETTEN

3,5" 2 DD NoName 10er	9,90
3,5" 2 HD NoName 10er	19,90
5,25" 2 DD NoName 10er	5,90
5,25" 2 HD NoName 10er	12,90

AMIGA CDTV

CD TV GRUNDGERÄT	1599,00
BATTLECHESS *	69,90
F16 FALCON INCL. MISSION 1 & 2 *	105,90
FRED FISH PD COLLECTION	109,90
HOLIDAY MAKER DT. *	69,90
HOUND OF BASKERVILLE	69,90
LEMMINGS	69,90
PSYCHO KILLER	69,90
SHIFFTRIX/LETTRIX DT.	59,90
SIM CITY	69,90
STADT DER LÖWEN DT. *	69,90
TEAM YANKEE *	75,90
TOWN WITH NO NAME	69,90
WAYNE GRETZKY ICEHOCKEY *	75,90
XENON 2 MEGABLAST *	69,90

PREISHITS AMIGA

AFTERBURNER	24,90
ARKANOID REV. OF DOH	24,90
BARTS TALE 2	29,90
BEACH VOLLEY	29,90
BLAZING THUNDER	24,90
BUDOKHAN	29,90
CABAL	29,90
CALIFORNIA GAMES	24,90
CARRIER COMMAND	29,90
DEADLINE -INFOCOM-	29,90
DEFENDER OF THE CROWN	29,90
DOGS OF WAR	29,90
DOUBLE DRAGON	24,90
DRAGON SPIRIT	29,90
DYNASTY WARS	24,90
FANTASY WORLD DIZZY	19,90
FERRARI FORM. 1	24,90
FLOOD	29,90
GAUNTLET 2	24,90
GRAND PRIX CIRCUIT	29,90
HARD DRIVIN	29,90
HARD DRIVIN 2	29,90
HOSTAGES	24,90
INTERCEPTOR	29,90
INTERN. KARATE PLUS	29,90
JUNGLE JIM	29,90
JUMPING JACKSON	29,90
KULT	29,90
LAST NINJA 2	24,90
LITTLE COMPUTER PEOPLE	24,90
LOMBARD RAC RALLEY	29,90
LORDS OF THE RINGS SUN DT.	29,90
MIG 29 CODEMASTERS	24,90
MIAMI CHASE	29,90
NEUROMANCER 1 MB	19,90
NEW ZEALAND STORY	29,90
NORTH & SOUTH	29,90
OPERATION HARRIER	24,90
OPERATION STEALTH DT.	29,90
OUTRUN	24,90
PASSING SHOT	29,90
PLANETFALL	29,90
POWERDROME	29,90
PROJECTILE	29,90
RICK DANGEROUS 1	29,90
ROCKET RANGER DT. VERSION	29,90
ROCK N ROLL	24,90
ROCKSTAR	17,90
R-TYPE	24,90
RVF HONDA	29,90
SHERMAN M4	29,90
SHINOBI	29,90
SHUFFLEPACK CAFE	29,90
SIDEWINDER 2	17,90
SILKWORM	24,90
SPACE ACE DT.	29,90
STARFLIGHT	29,90
STRIDER 2	24,90
STUNT CAR RACER	29,90
SUMMER EDITION	29,90
SUPERCARS 1	29,90
SWORD OF TWILLIGHT	29,90
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	29,90
TOOBIN	29,90
TV SPORTS FOOTBALL	29,90
WATERLOO	29,90
WINGS OF FURY	29,90
WISHBRINGER	29,90
WORLD CLASS LEADERBOARD	28,90
YOGI & GREED MONSTERS	24,90
ZORK 1-3 JEWEILS	29,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

AMIGA ZUBEHÖR

1,8 MB SPEICHER KOMPL.BESTÜCKT INT.	279,90
4 PLAYER ADAPTER	24,90
AMIGA TRACKBALL	119,90
AMIGA ACTION REPLAY 2	189,00
DISKBOX FÜR 80 X 3,5" DISKS	19,90
ELECTR. BOOTSELECTOR DFÜ-DF 3	39,90
EXTERNES LAUFWERK 5,25"	209,90
EXTERNES LAUFWERK S-LINE 3,5"	159,90
GOLDEN IMAGE MOUSE INLC. PAD	59,90
INTERNES LAUFWERK A 500 3.5"	159,90
INTERNES LAUFWERK A 2000 3.5"	149,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
MOUSE JOYSTICK UMSCHALTER	49,90
MOUSE/JOYSTICKVERLÄNGERUNG	9,90
MOUSEMATTE	6,90
SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB	79,90
SYNCRO EXPRESS 3	99,00
X-COPY 2 PROFESSIONAL	74,90

AMIGA Zubehör & Hardwareliste anfordern!

Irrtum vorbehalten
* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR
Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.
Versandkosten: Nachnahme plus DM 7,00 Vorkasse plus DM 7,00
Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 15 Versand

Kalter Kaffee

Also ich bin ja einiges von Euch gewöhnt (meistens nur Gutes). Aber was Ihr aus der kürzlich erschienenen *POWER PLAY*-PC gemacht habt, ist, so finde ich jedenfalls, unter aller Kanone. Zum einen ist der Preis völlig daneben. Für ein dermaßen dünnes Heft 14,80 Mark zu verlangen, ist fast schon unverschämt. Ein Preis von ca. 9,80 Mark wäre o.k. gewesen. Worin liegt der Grund für einen so hohen Preis. Weil es ein Sonderheft ist oder weil es ein Heft für einen Personal Computer ist?

Des weiteren ist der Inhalt mehr als zweifelhaft (es sei denn, man kennt die *POWER PLAY* nicht!), denn ich habe für meinen Teil keine neuen Testberichte gesehen. Alles kalter Kaffee. Interessant wäre eine Aufstellung aller PC-Spiele der letzten drei bis vier Jahre, inklusive einer Kurzcharakteristik, gewesen. Aber nein, das würde ja bedeuten, stundenlang in den Archiven zu wühlen, um alte Testberichte zu studieren. Statt dessen habt Ihr es Euch leichtgemacht, und Euch lediglich die letzten acht bis zehn Ausgaben Eurer sonst hervorragenden Zeitschrift vorgenommen. Ich sage nur: BUUH! Ihr werdet's nicht glauben, aber ein Gutes hatte die verunglückte PC-Ausgabe der *POWER PLAY* doch: die Info-Box. Könnte man die nicht für die *POWER PLAY* einführen?

Andreas Heitmann, Oldenburg

In die Röhre

Mein Brief kommt nicht ohne Kritik aus: Voller Erwartung schlug ich die Ausgabe von *POWER PLAY*-PC auf. Hastig las ich die Seiten über die Diskette und bin von Freude fast abgehoben, als ich entdeckte, daß sich auf der Diskette auch drei Topspiele befanden. Denkste! Da muß man sich erst für 100 Mark eines der Topspiele kaufen, damit Eure Diskette benutzt werden kann. Nach dem ersten Dämpfer erinnerte ich mich daran, daß ja auch spielbare Demoversionen auf der Diskette enthalten sein sollten. So kann man die Programme erst anspielen, bevor man sich dafür entscheidet, sie zu kaufen. Sehr gut! Also quetschte ich die Diskette ins Laufwerk und kopierte alles nach Euren Vorgaben. Jetzt wollte ich aber endlich irgendetwas auf dem Bildschirm haben. Pustekuchen! Sobald ich Start eingegeben hatte, war der Bildschirm pechschwarz und nichts rührte sich. Klar, denn wenn ich Eure Demoversionen hätte nutzen wollen, hätte ich mir erst eine neue Grafikkarte (EGA oder VGA) kaufen müssen. Ist zu wenig Platz auf der Diskette, gucken die Leute mit CGA oder Hercules-Grafikkarte eben in die Röhre. Es würde z.B. völlig reichen, wenn Ihr zwei aktuelle Spiele auf der Diskette vorstellt, die von allen PC-Inhabern genutzt werden können.

S. Morch, Bad Sassendorf

Hiermit möchten wir uns nochmals in aller Form bei denjenigen entschuldigen, die keine EGA- oder VGA-Grafikkarte in ihrem PC stecken haben und so leider nicht in den Genuß der Schnupperspiele kommen konnten. Die Entscheidung, daß wir auf Hercules, und CGA-Grafiken verzichteten, fiel uns nicht besonders leicht. Daß wir es trotzdem gemacht haben, hat zwei Gründe. Zum einen studierten wir vor der Entscheidung fleißig die Ergebnisse der letzten Leserumfrage. Aus Euren Antwortkarten ging hervor, daß über 95 Prozent von Euch mindestens eine EGA-Karte, wenn nicht sogar schon eine VGA-Karte in ihrem PC stecken haben. Der zweite Grund liegt bei den Schnupperspielen selbst: Alle Spiele, die auf der Diskette sind, waren in der recht kurzen Zeit, die uns für das Sonderheft zur Verfügung stand, nur als EGA-Fassung oder als VGA-Version zu bekommen. *mh*



...vergiß die Peitsche nicht.
Christian Dickert



Brillenspiele

In Ausgabe 7/91 schreibt Dirk Grunwald aus Flörsheim, daß man Beast III in 3-D spielen kann (nur mit Brille): Diese Erfahrung hatte ich auch schon bei anderen Spielen gemacht (z.B. Beast I beim Vorspann, in dem die Landschaft vorbeiscrollt). Könnte man die Firmen nicht dazu anheuern, wirklich geeignete "Brillen-Spiele" herzustellen? Florian Winger, Amberg

Spiele für 3-D-Brille gab's schon mal: Electronic Arts entwickelte ein 3-D-Geschicklichkeitsspiel, Sega brachte ein paar Spiele fürs Master System mit LCD-Brille heraus. Leider waren alle Versuche in dieser Richtung ein Flop. Die ersten Minuten macht's einen Heidenspaß. Doch nach 10 Minuten beginnen dem hartnäckigsten Kontaktlinsenträger die Augen zu tränen, der Kopf raucht; nach einer Stunde hat man das Gefühl, in einer laufenden Waschmaschine übernachtet zu haben — leider ist die 3-D-Technik noch nicht genug entwickelt. *al*

Nichts währt ewig

Betrifft: Leserbrief 64er-Bewältigung. Hier kann man nur noch den Kopf schütteln. Es geht einfach nicht, daß jemand, ohne Euch zu kennen, behauptet, Ihr wärt C-64-Gegner. Ich finde es gut, daß Ihr diese Vorurteile widerlegt habt. Es kann in keinem Fall gesagt werden, daß Ihr den C64 ignoriert. Er wird von Euch mehr als genug berücksichtigt. Der C64 verschwindet genauso wie der CPC von der Bildfläche. Gleiches wird in ein paar Jahren auch den Amiga ereilen. Kein Computertyp kann für immer existieren. Deshalb sollte dieses Gejammer um den alten Kasten einfach aufhören.

Holger Wahl, Wolfhagen

Accessoires

Mir kommt immer wieder die Galle hoch, wenn ich bei Rollenspielekritiken (Sprit of Adventure, Dragonflight) von Michael Hengst lesen muß, daß es ein furchtbares Manko sei, daß es kein Automapping gäbe. Folge: eine Note schlechter!

Ich finde, Dragonflight macht auch ohne Automapping Spaß. Ich persönlich mag es, Karten zu zeichnen. Ich bitte darum, daß das Fehlen von Automapping und anderen Luxusaccessoires nicht mit in die Bewertung einbezogen wird.

Andrej Großmann, Berlin

Tja; das ist wirklich eine Sache des Geschmacks. Bei Adventures zeichne ich gerne eine Karte; aber beim 100sten Level eines Mega-Dungeons vergeht meiner Meinung nach dem hartgesottensten Spieler das Stricheln. Trotzdem wird das Automapping als "Luxusaccessoir" mit in die Bewertung einfließen (man muß es ja nicht benutzen, wenn man nicht will..) *al*

Ultima-Film

Irgendeine Computerspielezeitschrift schrieb mal etwas von einem Ultima-Film, was ist da dran?

Christian Janiesch, Oldenburg

Gerüchten zufolge soll die Ultimareihe tatsächlich verfilmt werden. Etwas Genaueres wissen wir zur Zeit leider auch nicht, da sich Origin und Lord British über dieses Thema beharrlich ausschweigen. Sobald es mehr Informationen gibt, werden wir selbstverständlich darüber berichten. *mh*

ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE NEN BLIC

Neuzugänge

Powergames
Computertyp: Gameboy
Leistungen: Clubzeitung, alle 2 Monate Preisausschreiben, Clubkarte, Highscores
Mitgliedsbeitrag: 10 Mark vierteljährl.
Anschrift: Powergames
Carsten Sprakel
Reichsstr. 105
1000 Berlin 19

B.I.T.S. Computer Club
Computertyp: MS-DOS, Atari ST, Amiga C64
Leistungen: monatliche Clubzeitschrift; Clubraum; PD-Service; Spielturniere; Clubrabatte bei Software u. Zubehör
Schwerpunkte: Einsteigerhilfen; Tips & Tricks, Lösungen; Erfahrungsaustausch
Mitgliedsbeitrag: monatlich 10 Mark
Anschrift: B.I.T.S. Computer Club Berlin
Jagowstr. 17
Postfach 21 02 65
1000 Berlin 21

Super Mario Game Boy Fan Club
Computertyp: Game Boy
Leistungen: Clubmagazin, Hotline, Modulaustausch, Infoaustausch
Schwerpunkte: alles um den Game Boy
Mitgliedsbeitrag: Porto für's Magazin



Anschrift: Super Mario Game Boy Fan Club
Lars Kubina
Oeserstr. 86
1000 Berlin 27
Tel. 030/4333913
oder
Roland Nonnenmacher
Hermsdorfer Str. 100
1000 Berlin 26
Tel. 030/4144940

Galaxy-Computer-Club
Computertyp: C64, Nintendo Game Boy
Leistungen: Clubdisk (C64), Clubzeitschrift (Gameboy), Flohmarkt
Mitgliedsbeitrag: 5 Mark
Anschrift: Galaxy-Computer-Club
Mike Riek
Henningsdorfer Str. 69
1000 Berlin 27

Warrior Club
Computertyp: NES, Mega Drive, Game Boy
Leistungen: 4 Clubzeitungen im Jahr, Hotline
Schwerpunkte: Tips & Tricks, amerik. Spiele
Mitgliedsbeitrag: 25 Mark jährl., unter 15 Jahre 15 Mark
Anschrift: Warrior Club
A. Latzelsberger
Teplitzer Str. 16
1000 Berlin 33
Tel. 030/8262888

Double Trouble
Systeme: Sega Master System, Nintendo, Mega Drive
Leistungen: Clubmagazin, Clubkarte, Wettbewerbe, Tips & Lösungen, kostenlose Kleinanzeigen, gute Händlerbeziehungen, telefonische Hotline
Schwerpunkte: Clubzeitung mit Tricks, Tips, Spieletests
Mitgliedsbeitrag: 25 Mark jährl. für Berliner, für alle anderen 30 Mark
Anschrift: Double Trouble
Matthias Herrendorf
Bürgerstr. 29
1000 Berlin 47

Power Club
Computertyp: PC
Leistungen: Clubzeitung auf Disk, Tips u. Tricks, Spiele, Anzeigen, Charts
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Power Club
Mario Gattulli
Schwedterstr. 46
1000 Berlin 49
Tel. 030/7462509

Aldan Computer Club
Computertyp: Amiga 500
Leistungen: alle zwei Monate Clubzeitschrift, kostenlose Annoncen, Preisausschreiben, Hitparade, Spieletests
Schwerpunkte: Sportspiele, Tips & Tricks
Mitgliedsbeitrag: 5 Mark monatl., 50 Mark jährl.
Anschrift: Alden Computer Club
Danny Thal
Schwelmerweg 37
2000 Hamburg 62
Tel. 040/5274877

BCM Club
Computertyp: C64
Leistungen: Clubdisk
Schwerpunkte: Demo's Basic
Mitgliedsbeitrag: Rückporto
Anschrift: BCM Club
B.Busback
Grunewaldstr. 72
2000 Hamburg 73

Magic Soft Club
Computertyp: C64
Leistungen: Drei Computermagazine jährlich auf Diskette
Anschrift: Magic Soft Club
Sascha Leupold
Gartenholz 80
2070 Ahrensburg

The Joypads
Computertyp: Mega Drive
Leistungen: Hotline, Clubzeitschrift, Spieleturniere, Tauschmarkt, Infos
Schwerpunkte: neue Module, Hardware-Neuheiten
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: The Joypads
Mike Lütjins, Ingo Krämer
Artenburger Landstr. 24
2126 Adendorf
Tel. 04131/18637

Red Riger GmbH
Computertyp: C64
Leistungen: Tips & Tricks, Spieletips, Clubdisk
Schwerpunkte: Erfahrungsaustausch, Spieleprogrammierung, Demos erstellen
Mitgliedsbeitrag: 5 Mark monatl.
Anschrift: Tiger GmbH
Andre Hölck
Horsterlandstr. 10
2206 Kl. Offenseth
Tel. 04121/85714

Atari STE Club Germany
Computertyp: Atari 1040 STE
Leistungen: PC-Software-Bibliothek, Clubzeitschrift, Sammeleinkäufe von Spielen, Sourcecode-Bibliothek, Hotline
Schwerpunkte: Information, Erfahrungsaustausch, Hilfen für Atari STE-Anwender und Programmierer
Mitgliedsbeitrag: 5 Mark
Anschrift: Atari STE Club Germany
c/o Björn Bernbom
Postfach 1141
2250 Husum

PC-Club Norddeutschland
KComputertyp: PC
Leistungen: alle 3 Monate Clubzeitung, Flohmarkt für

Hallo Clubfreunde, es wird wieder einmal Zeit für die große Gesamtübersicht sämtlicher Clubs in meiner Clubdatei, nach Postleitzahlen sortiert. Sie ist innerhalb des letzten halben Jahres so angewachsen, daß der zur Verfügung stehende Platz nicht reicht, sie alle auf einmal aufzulisten. Deshalb gibt es in dieser Ausgabe die deutschen Clubs bis zur Postleitzahl 6073. In Ausgabe 12 findet Ihr dann alle übrigen Clubs.

Ich möchte meine Bitte an alle wiederholen, die an einen Club schreiben und mit einer Antwort rechnen. Bedenkt, daß Porto teuer ist und nicht jeder Club eine volle Kasse hat. Am besten, Ihr legt gleich einen frankierten und adressierten Umschlag für die Antwort bei.

Diejenigen, die noch nicht auf unserer Clubseite zu finden sind, aber gerne dabeiwären, sind hiermit herzlich aufgefordert, mir zu schreiben. Sie erhalten dann einen Begrüßungsbogen, der alle weiteren Modalitäten der Clubrubrik erläutert.

Eure Ulli Peters

Richtet Eure Zuschriften an:
Markt & Technik
Redaktion *POWER PLAY* . Kennwort: Clubs
Hans-Pinsel-Str. 2 . 8013 Haar

N BLICK ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EIN

Hard- u. Software
Schwerpunkte: Hilfestellung für Anfänger u. Fortgeschrittene
Mitgliedsbeitrag: ab 10 Mark incl. PD-Disk u. Zeitschrift
Anschrift: PC-Club Norddeutschland
U.Franke
Knickweg 3
2400 Lübeck 14
Tel. 0451/306881

128er-Club Uwe Schwesig
Computertyp: C128; C64
Leistungen: Tips und Tricks zum Programmieren des C128, unfangreicher PD-Diskettenbestand aller 128er Clubs in der BRD
Schwerpunkte: Tips und Tricks zum Fliegen mit dem Flight-2; Hilfestellungen bei Basic-Programmierung des C128
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Uwe Schwesig
Dorfstr. 9a
2406 Stockelsdorf
04 51/49 33 06

Dataflash Club Germany
Computertyp: C64, 128, Amiga
Leistungen: monatl. Papermag., monatl. PD-Disk, Austausch von Grafik, Musik u. Sourcecodes, Bibliothek
Schwerpunkte: Tips & Tricks, Unterstützung beim Programmieren von Codes, Grafik, Musik, Produktion u. Vorbereitung von eig. Demos
Mitgliedsbeitrag: einmalige Aufnahmegebühr 20 Mark, monatl. 10 Mark für Magazin u. PD
Anschrift: Dataflash Club
Oliver Ihde
Mühlenweg 12
2408 Timmendorfer Strand

Tele Club Deutschland
Computertyp: Atari VCS; CBS Colecovision; MB Vectrex; Schmid TVG 2000 Hanimex HMG 2650
Leistungen: Fanzin; alle drei Monate interne Clubmeisterschaft
Schwerpunkte: Telespielkonsolen der Vergangenheit und Module für alle Systeme
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Tele Club Deutschland
Ortsverband Achim
c/o Volker Niemeyer
Uesener Ring 30
2807 Achim

Die tragbare Spielhölle
Computertyp: Game Boy
Leistungen: Tips & Tricks, Clubkarte, Zeitschrift, Spiele-News
Mitgliedsbeitrag: 2 Mark monatl.
Anschrift: Die tragbare Spielhölle
Lutz Spendig
Am Meldauerberg 122
2810 Verden /Aller
Tel. 04231/83716

Atari-Computer Team e.V.
Computertyp: Atari
Leistungen: täglich geöffneter Clubraum; mehrere, den Clubmitgliedern zugängliche Rechner; Fachbibliothek; PD-Disketten-Bestand; vierteljährliches Clubmagazin
Schwerpunkte: Kontakte unter Atari-Anwendern
Mitgliedsbeitrag: Eintrittsgebühr 20 Mark; monatlicher Beitrag 8 Mark
Anschrift: Atari Computer-Team e.V.
Postfach 1216
2822 Schwanewede

Amiga Softy Club
Computertyp: Amiga 500
Leistungen: Tips und Tricks
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Amiga Softy Club
Florian Nuxoll
Kringelkamp
2848 Vechta

Computer 2000
Computertyp: MS-DOS, C64
Leistungen: Monatliche Clubzeitschrift, Clubraum, PD-Service, Spielturnier, Clubrabatte bei Software und Zubehör
Schwerpunkte: Einstiegshilfen, Tips & Tricks, Lösungen
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Computer 2000
Im Mühlenfeld 16
2852 Bederkesa
Tel. 04745/1332

Bestsoft
Computertyp: C128, C64
Leistungen: Programmierkurse, Zeitschrift, Spiele, Wettbewerbe
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark monatl.
Anschrift: Bestsoft
Stephan Kromminga
Burgstr. 41
2854 Lox.-Stotel

Einsteiger-Club Nightmare
Computertyp: MS-DOS, C64
Leistungen: Alle 2 Monate, Clubzeitungen auf Diskette, Spieletips, Gewinnspiele
Schwerpunkte: Erfahrungsaustausch
Mitgliedsbeitrag: 2 Mark monatl.
Anschrift: Nightmare
Darius Felski
Preußenstr. 70
2940 Wilhelmshaven

The World Amiga Club
Computertyp: Amiga 500
Leistungen: preiswerter Hardwareeinkauf, Anleitungen u. Lösungen günstig, Anwendungsprogramme, akt. Spiele
Mitgliedsbeitrag: 10 Mark für 6 Mon., 16 Mark/Jahr
Anschrift: The World Amiga Club
Postlagernd
2950 Leer

IKS-Club
Computertyp: Atari ST
Leistungen: monatl. ein Infoblatt über Anwendungs- und Spielprogramme; PD-Service
Schwerpunkte: alles um den Atari ST
Mitgliedsbeitrag: monatlich 5 Mark
Anschrift: IKS-Club
Abt. Atari ST
Suidbroekstr. 17B
2952 Weener/Ems

Sega Club 2000
Computertyp: Mega Drive, Mastersystem, Game Gear
Leistungen: 2 monatl. Clubheft, Gebrauchtmarkt, Preisausschreiben, Kleinanzeigen, Tips & Tricks, Top 10, Newsblätter
Mitgliedsbeitrag: 20 Mark 1/2-jährl.
Anschrift: Sega Club 2000
Heiko Meyer, Sven Wolpert
Ulmenstr. 4
2984 Berumbur

Joypad-Killer
Computertyp: Game Boy
Leistungen: Clubzeitschrift, Flohmarkt, Charts, Lösungshilfen, Tips, Leserecke
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark monatl.
Anschrift: Joypad-Killer
Sebastian Bonset
Zur Beerbeeke 5
3013 Barsinghausen
Tel. 05105/84554

Der Computer Club e.V.
Computertyp: Alle Computersysteme
Leistungen: Preisvorteile bei einigen Händlern; Programmiersprachen-Schulung; Anleitungs- und Informationsbibliothek; Mailbox
Schwerpunkte: eher ernste Computeranwendungen
Mitgliedsbeitrag: Schüler, Azubis etc. 2 Mark, alle anderen 4 Mark
Anschrift: Der Computer Club e.V.
Postfach 1104
3057 Neustadt

Advanced Atari Club
Computertyp: Atari ST
Leistungen: monatl. Clubzeitung, Mailbox, PD-Versand, Fachbibliothek, Spieletips
Mitgliedsbeitrag: 20 Mark jährlich
Anschrift: Advanced Atari Club
Eitzumer Weg 18n
3212 Gronau

Amiga & Gameboy Club
Computertyp: Amiga, Gameboy
Leistungen: Clubzeitung mit kostenlosen Kleinanzeigen, " PD-Disk (Amiga) im Monat
Schwerpunkte: Erfahrungsaustausch, PD-Software, Spieletips, preiswerte Hard- u. Software u. Module für Gameboy
Mitgliedsbeitrag: 5 Mark (Amiga), 2 Mark (Gameboy)
Anschrift: Amiga & Gameboy Club
Postfach 10 22 11
3500 Kassel
Leistungen: Tips & Tricks, Komplettlösungen, Megacharts, monatl. Clubdisk
Schwerpunkte: Erfahrungsaustausch, Demos erstellen
Mitgliedsbeitrag: 3,50 Mark monatl.
Anschrift: Power CCH
Michael Spork
An der Mauer 6
3588 Homberg/Efze

GCT Videospiel Club
Computertyp: Mega Drive, PC-Engine
Leistungen: Clubzeitschrift, Gebrauchtspielmarkt, Mitgliedsrabatt, Videospielversand
Mitgliedsbeitrag: 24 Mark jährl.
Anschrift: GCT Videospiel Club
Alexander Poehlau
Neustr. 19
4019 Monheim
Tel. 02173/55701

Kindercomputerclub KCO
Computertyp: C64
Leistungen: Spieletests; Wettbewerbe; zweimonatige Cubzeitschrift; 1 x wöchentlich eine Hotline
Schwerpunkte: möglichst viele Kinder aus der BRD und DDR anzusprechen
Mitgliedsbeitrag: 10 Mark jährlich für Kinder von 5 bis 15 Jahre
Anschrift: Kevin Ringels
Michael-Werfers-Weg 2
4050 M'Gladbach
Kennwort: Kindercomputerclub

The Dungeon Hunters
Computertyp: MS-DOS, C64, Game Boy, VSS2600, Atari 800 XL
Leistungen: Erfahrungsaustausch, Clubtreffen
Schwerpunkte: Tips, Einsteigerhilfen, High Scores, Spiele
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: The Dungeon Hunters
Patrick Michels
Johannesstr. 18
4054 Nettetal 1
Tel. 02153/89694

Game Shark Club
Computertyp: C64, Amiga 500
Leistungen: monatl. Clubzeitung, Clubdisk, News, Hitparaden, Tips
Schwerpunkte: Spielelösungen
Mitlgiedsbeitrag: 6 Mark monatl.
Anschrift: Andreas Heimerdinger
Hardterstr. 164
4060 Viersen 11 oder
Bjoern S. Schmidt
Brandenburgerstr. 4
4060 Viersen 11

Panorama Computer Club
Computertyp: IBM, Amiga, Atari ST, C64, Ti 99
Leistungen: eigene Vereinsräume, Mailbox, PD-Bibliothek
Schwerpunkte: Anwendung u. Programmierung (PC), Spiele, Soundsampling, Musik (Amiga), AG's
Mitgliedsbeitrag: 36 Mark jährl., Schüler 20 Mark
Anschrift: PCC
Schwarzenbergerstr. 147
4100 Duisburg-Rheinhausen
Tel. 02135/75155 (21-5 Uhr)

Mighty Product
Computertyp: Amiga 500, PC, Game Boy
Leistungen: eig. Software, alle 3 Mon. Songs auf Disk, Clubnachrichten, Anfängerhilfe, Hard- u. Softwaretausch
Schwerpunkte: Kontakte, Messebesuche, Musikprogrammierung (Midi, Keyboard)
Mitgliedsbeitrag: 5 Mark monatl.
Anschrift: Mighty Product
Buschstr. 94
4156 Willich 2

Mega Drive Fan Club NRW
Computertyp: Mega Drive
Leistungen: aktuelle Infos und Farbfotos, Videoinfo; Tauschring
Mitlgiedsbeitrag: ab 5 Mark (Info gegen Rückumschlag)
Anschrift: Mega Drive Fan Club NRW
Thomas Tewwoot
Wiesenstr. 27
4190 Kleve
Tel. 02821/98886

Teh Cleveland Bit Riders
Computertyp: Atari ST
Leistungen: PD-Bibliothek, wöchentl. Clubtreffen im eigenen Clubraum
Schwerpunkte: PD-Software, Kontakte, Info- u. Erfahrungsaustausch, Einsteigerhilfen, Beratung auch von Nichtmitgliedern
Mitgliedsbeitrag: 5 Mark monatl., 5 Mark Aufnahmegebühr
Anschrift: The Cleveland Bit Riders
Marcus Zeesing
Loo'sche Heide 17
4194 Bedburg-Hau
Tel. 02821/60497

T.S.M. Club
Computertyp: Atari ST 1040, C64
Leistungen: monatliche Clubzeitschrift, Basic-Programmierung, Hotline
Schwerpunkte: Tips & Lösungen für Spiele, Drucker-Tools, Grafik und Programmaustausch
Mitgliedsbeitrag: 2 Mark monatlich
Anschrift: T.S.M. Club
Voshalsfeld 63
4223 Voerde

Witnesses of Crime
Computertyp: C64
Leistungen: Zeitschrift auf Disk (zweimonatl.), Hilfen für Anfänger u.Fortgeschr.
Schwerpunkte: Erstellen von Demos
Mitgliedsbeitrag: 2 Mark monatl.
Anschrift: Witnesses of Crime
Sven Frommholz
Heisinger Str. 51
4300 Essen 1
Tel. 0201/472202

Advanced Amiga User
Computertyp: Amiga
Leistungen: Clubkarte, Wettbewerbe, Hilfen, Clubtreffen
Schwerpunkte: Clubdisk, Demo-/Intro-Service, Expertenforum, Hard- und Softwareangebote, Händlerrabatte
Mitgliedsbeitrag:keiner
Anschrift: Advanced Amiga User
Andreas Kunz
Hornhof 37
4330 Mülheim/Ruhr

GCT Videospiel-Club
Computertyp: PC-Engine u. Megadrive
Leistungen: Clubzeitschrift, großer Gebrauchtspielemarkt, Mitgliedsrabatt beim GCT Viedeospielversand
Mitgliedsbeitrag: 24 Mark jährl.
Anschrift: GCT Videospiele-Club
z.Hd. Daniel Schwill
Hellweg 39
4620 Castrop-Rauxel

Game Club
Computertyp: PC-Engine, Sega Mega Drive, Sega Game Gear, MS-Dod, Amiga, C64, Game Boy
Leistungen: Clubzeitschrift 2 wöchtl., Preisausschreiben
Schwerpunkte: alles um Spiele
Mitgliedsbeitrag: 5 Mark monatl.
Anschrift: Game Boy
Jai-Yoo Choi
Girondelle 86
4630 Bochum 1
Tel. 0234-381981

Sinclair QL User Club e.V.
Computertyp: Sinclair QL
Leistungen: 4x jährl. Clubzeitschrift QUASAR, Regionaltreffen, Workshops, Programmiersprachkurse, große Programmbibliothek, weltweite Kontakte zu anderen QL-Clubs
Mitgliedsbeitrag: 36 Mark jährl.
Anschrift: Sinclair QL User Club e.V.
1. Vorsitzender Horst Borgschulte
Heinrich-Lübke Str. 12
4700 Hamm 1
Tel. 02381/21962

Pardrydge
Computertyp: C64
Leistunen: Clubzeitschrift
Schwerpunkte: Erfahrungsaustausch, Spieletausch, Poke-Austausch, Erstellen der Clubzeitschrift
Mitgliedsbeitrag: 5 Mark monatlich, inkl. 2 Computerzeitschriften
Anschrift: Pardrydge
Markland 8
4714 Selm

Der Game Boy Club
Videospielkonsole: Game Boy
Leistungen: 2-monatl. Clubzeitung, kostenlose Kleinanzeigen
Schwerpunkte: Spieletests, Benutzerprobleme, Aufbau

ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE

von Händlerkontakten
Anschrift: Der Game Boy-Club
Heidkamp 10
4716 Olfen

Lords of Imagination
Computertypen: fast alle Systeme
Leistungen: Clubzeitschrift, kostenlose Kleinanzeigen; Kontaktvermittlung; Clubbibliothek; Einführungskurse; Tips für Einsteiger; Wettbewerbe; jährliches Clubtreffen
Schwerpunkte: Alles ums Rollenspiel
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark
Anschrift: Lords of Imagination
Intern. Rollenspielclub
Postfach 22
4777 Welver

Fürstenberger Computerclub FCC 2
Computertyp: C64
Leistungen: immer neue u. aktuelle Spiele, Clubzeitung alle 2 Monate
Schwerpunkte: Erkunden von Spielen u. Programmen
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark
Anschrift: Fürstenberger Computerclub
C.Hesse
Nüllberg 11
4798 Fürstenberg

Computer Club Minden
Computertyp: Amiga, Atari ST, MS-DOS, C64, C 128, Mac, Apple II
Leistungen: Clubzeitung, Mailbox, DTP-Kurse, DFÜ-Kurse, Textverarbeitungskurse, Frauenkurse, PD-Bibliotek, wöchtl. Clubtreff im Clubheim
Schwerpunkte: PD-Service, DTP, DFÜ, Clubzeitung, Mailboxzeitung
Mitgliedsbeitrag: 20 Mark für Schüler, Stud., Rentner, 40 Mark andere, 50 Mark Familien
Anschrift: Computer Club Minden e.V.
Gerhard Nenneker, Edgar Seifert
Forststr. 120
4950 Minden
Mailbox 0571/42693 u. 05722/3848

Der Club
Computertyp: Alle Computertypen
Leistungen: Club T-Shirt, Softwarekatalog mit Tests, kostenlose Clubmailbox, Clubhotline, zweimonatliches Clubmagazin
Schwerpunkte: Bildung von Fachbereichen, gegenseitige Hilfestellung
Mitlgiedsbeitrag: 60 Mark Jahresbeitrag
Anschrift: Joysoft
Gabriele Hartmann
Gottesweg 157
5000 Köln

Nintendo-Abenteuer-Club-Köln
Konsolen: NES, Game Boy
Leistungen: Lösungen und Tips zu Videospielen, Hotline
Schwerpunkte: Lösungshilfen selber erstellen
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Nintendo-Abenteuer-Club-Köln
c/o Hermann Latz
Glücksburgstr. 22-24
5000 Köln 80
Tel. 0221/616749

VGC Videogamblers
Computertyp: Sega Mega Drive, PC-Engine, Neo-Geo, Gameboy, Master System, Nes u. Lynx
Leistungen: 6-8 Club-Journale jährlich mit Info aus Japan u. Amerika, Spieletests
Schwerpunkte: Insider-Infos u. Spieletests
Mitgliedsbeitrag: ab 40 Mark
Anschrift: VGC-Videogamblers
Andreas Knauf
Sander Str. 28
5060 Bergisch Gladbach 2

GL Games Club
Computertyp: Lynx, Game Boy
Leistungen: Clubzeitung, Kleinanzeigen, Hitline, High Score-Ecke, Hilfen, Spiele Tests, Empfehlungen
Schwerpunkte: intensive Clubarbeit
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark monatl.
Anschrift: GL Games Club
Freek Stähr
Hülstensteeg 30
5067 Kürten

Sensation of Software
Computertyp: Amiga 500, Atari ST, C64
Leistungen: preisgünst. Sammelbestellungen, Einsteigerhilfen, Tips & Tricks, Programmierkurse, Lösungen, Clubzeitschrift auf Disk, jährl. Treffen
Mitgliedsbeitrag: 5 Mark monatl. oder 50 Mark jährl.
Anschrift: Sensation of Software
Thorsten Schlick
Waldstr. 18
5130 Grotenrath

Amiga Magic
Computertyp: alle Amigas
Leistungen: Anfängerhilfen; Clubzeitung auf Diskette; PD-Software; eigene PD-Serie; Spieletips
Anschrift: Amiga Magic
c/o Marcel Kuhn
Mühlenstr. 43
5142 Ratheim

Remark-PD
Computertyp: Amiga
Leistungen: Demo-PD, neueste Legal-Ware
Mitgliedsbeitrag: 120 Mark halbjährl. (incl. 6x10 PD-Discs) oder 200 Mark/Jahr (12x10 PD-Discs)
Anschrift: Remark
Postfach 14 34
5170 Jülich

T.U.C.
Computertyp: Amiga (alle außer 3000er)
Leistungen: aktuelle PD-Software, Clubzeitschrift, Katalogdisketten, Digitalservice, eigene PD
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Alexander Carbin
Birkengangstr. 26
5190 Stolberg

Thomy und Stuffs Strategie- und Adventure Club
Computertyp: Amiga
Leistungen: Lösungen zu Adventures; Tips zu Strategiespielen
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Thomas Kprlauf
Hauptstr. 100
5200 Siegburg

Kick Off Gruppe Bonn
Computertyp: Amiga
Leistungen: Kick Off-Wettbewerbe untereinander und mit anderen Gruppen
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Kick Off Gruppe Bonn
Udo Volkmann
Stresemannstr. 2
5300 Bonn 1
Tel.(Anrufbeantw.)
0228/645958

Der Club
Computertyp: Game Boy
Leistungen: int. Verbindungen, Gewinnspiele, Infoblatt, Sammelbestellungen, Turniere
Mitgliedsbeitrag: 8 Mark monatl.
Anschrift: Der Club
Lars Beck
Klakuhlstr. 15
5300 Bonn 3

WOD Warriers of Destiny
Computertyp: PC, C64, Game Boy
Leistungen: Eigens entwickeltes Informationsprogramm auf Diskette, Club-T-Shirt, Kleinanzeigen, Hotline, Spiele, Wettbewerb
Schwerpunkte: Lösen von Rollenspielen
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark monatl.
Anschrift: WOD Computerclub
Lars Heiliger
Geltorfstr. 46
5305 Witterschlick 3

PD-Computer-Freunde
Computertyp: C64, SL 80 VC-Drucker
Leistungen: 1x jährl. Zeitung, monatl. Hotline, Treffen 1x wöchtl.
Mitgliedsbeitrag: 1 Mark wöchtl.
Anschrift: PD-Computer Freunde
Marc Pfister
Königsbergerstr. 24
5300 Bonn 1

Future All e.V.
Computertyp: C 16, C64, C128, Amiga, Atari, PC
Leistungen: Clubmagazin alle 6 Wo., kostenl. Anzeigen, Fachbibliothek, Einsteigerhilfen, PD-Soft für alle Rechner, Clubraum, Feste, Flohmärkte, Mailbox, Tips & Tricks
Schwerpunkte: DTP, DFÜ, Tips & Tricks, Clubtreffen
Mitgliedsbeitrag: 10 Mark monatl., Schüler 5Mark, Infos gegen 1 Mark Rückporto
Anschrift: Future All e.V.
Dieter Schmickler
Alte Str. 8
5340 Bad Honnef 6
Tel. 02224/80668
BTX *735£, *9220920141

Fortsetzung auf Seite 109

ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE

Fortsetzung von Seite 76

Inter Comp Germany
Computersysteme: alle Systeme
Leistungen: An- und Verkauf von neuer und gebrauchter Software, Beratung in allen Computerfragen, Sammeleinkauf, Clubverlosung, Clubtreffen, Userkreise, Vermittlung von Schreibaufträgen am Computer, Händlerrabatte
Mitgliedsbeitrag: 10 Mark 2-monatl.
Anschrift: Michael Dexheimer
Hauptstr. 6
5406 Obernhof
Tel. 02604/8495

Promising Dungeons Association
Computertyp: MS-DOS-PC, XT, AT
Leistungen: Spieletests, PD-Bibliothek, Tips & Tricks, Mitgliederdisk 2x monatl.
Schwerpunkte: Computer-Rollenspiele, Adventures u. Simulationen, Tips u. Hilfen
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark monatl.
Anschrift: Promising Dungeons Assosiation
z.Hd. Mark Fuchs
Helfensteinstr. 19
5411 Eitelborn

Videospielclub Joystick
Computertyp: Nintendo; Sega Master System; Sega Mega Drive; PC-Engine
Leistungen: Spieletests; Wettbewerbe; Hitparaden
Schwerpunkte: nicht bekannt
Mitgliedsbeitrag: 15 Mark für zwei Jahre
Anschrift: Videospiel-Club Joystick
Hauptstr.8
5429 Reckenroth
Tel. 06120/7294

Pac-Club
Computertyp: Amiga, C64
Leistungen: Clubabzeichen, Clubtreffen
Schwerpunkte: Pac-Man spielen
Mitgliedsbeitrag: 1 Mark monatlich
Anschrift: Pac-Club
Dirk Reinartz
Unterelsaff 19
5466 Neustadt Wied

PMS-Computerclub
Computertyp: Amiga, C64, PC, Game Boy
Leistungen: Clubzeitschrift, Hotline, Soft- u. Hardwaretests, kostenlose Anzeigen, Wettbewerbe, Hilfen, Highscoreecke, Comic
Schwerpunkte: Spiele
Mitgliedsbeitrag: 9 Mark vierteljährl.
Anschrift: PMS Computerclub
P. Ziewer
Im Kreuzenberg 8
5524 Malbergweich
Tel. 06563/2647

Joy Play
Computertyp: C64, Amiga
Leistungen: Spielebewertungen, Clubzeitschrift, Erfahrungsaustausch, Tips & Tricks, wöch. Treffen
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Joy Play
Daniel Kollmer
Kiefernweg 7
5603 Wülfrath
Tel. 02058/70423

The Amiga Bad Boys
Computertyp: Amiga 500
Leistungen: Zeitschrift, Spiele, Einsteigerhilfen, Postspiele, Kleinanzeigen
Mitgliedsbeitrag: 7 Mark monatl.
Anschrift: The Amiga Bad Boys
Christian Hubo
Mannesmannstr. 8
5632 Wermelskirchen 1
Tel. 02191/40188

CCM
Computertyp: PC, Amiga 500, C64
Leistungen: Programmieren kleiner Programme (Spiele), Spieletausch, Weiterleiten von PD-Soft, Clubkarte
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark alle 3 Monate
Anschrift: CCM
Andree Lindenblatt
In der Biche 16
5760 Arnsberg 1
Tel. 02932/34371

Copy Soft
Comutertyp: C64, C128
Schwerpunkte: Spiele-Programmierung in Basic
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Copy Soft
Am Kleehagen 61
5788 Winterberg

Computerclub Hohenlimburg
Computertyp: MS-DOS, DR-DOS
Leistungen: Hilfen, Lösungen
Schwerpunkte: Konfigurationsprobleme, Bedienhilfen
Mitgliedsbeitrag: Porto!
Anschrift: Computerclub Hohenlimburg
Hans-Werner Wiekkusen
Im Klosterkamp 16
5800 Hagen 5

Wittener Computer Club
Computertyp: Amiga; C64; C128
Leistungen: Clubtreffen; Clubzeitung; Programmiergruppe; Sammelbestellungen; Kleinanzeigen
Schwerpunkte: nicht bekannt
Mitgliedsbeitrag: Schüler 2 Mark; Erwachsene 4 Mark monatlich
Anschrift: Wittener Computer Club
Winsheimer Str. 60
5810 Witten 5

Junge Computer Freunde Witten
Computertyp: C64, Amiga, Game Boy
Leistungen: Originalsoftware, Literatur- und PD-Bibliothek, Clubzeitschrift (12 x jährlich) mit kostenlosen Kleinanzeigen, Kurse, Sammelbestellungen, Clubtreffen
Schwerpunkte: Spiele, Programmierung, Sound-Sampling, Tips & Tricks, Einsteigerhilfe
Mitgliedsbeitrag: unter 18 Jahren 20 Mark jährl. über 18 Jahren 25 Mark jährl.
Anschrift: JCFW
Oskar Kurz
Am Wettberg 10
5810 Witten 4

Power Club
Computertyp: Amiga 500
Leistungen: monatl. Clubzeitung, Preisaussschreiben alle drei Monate
Anschrift: Power Club
Im Olpendahl 4
5880 Lüdenscheid

Game Boys
Systeme: Game Boy, Atari 2600
Leistungen: Clubzeitschrift mit kostenlosen Kleinanzeigen
Schwerpunkte: Erfahrungsaustausch, Tips, preiswerte Module
Anschrift: Marc Schieferdecker
Sauerlandstr. 18
5983 Balve-Süd
Tel. 02375/5222

Semak/Schneyer Grafikteam
Computertyp: Amiga 500, 1000, 2000
Leistungen: Clubzeitschrift, Hitparade, D-Paint-III-Grafiken gratis,
Schwerpunkte: D-Paint III
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Semak/Scheyer Grafikteam
Eyssenekstr. 49
6000 Frankfurt 1

Arbeitsgemeinschaft Disk und Software AGDS
Computertyp: C64; Amiga
Leistungen: Fachbibliothek; wöchentlicher AGDS-Treff
Schwerpunkte: Information und Hilfestellungen für Einsteiger
Mitgliedsbeitrag: einmalig 10 Mark
Anschrift: R. Schaarschmidt
Dornbergerstr. 4
6050 Offenbach/Main

Atlanta Computer Club
Computertyp: Amiga 500, 1000, 2000, 3000
Leistungen: Club-Disk, Expertenforum, Hard- u. Software-Einkauf, PD-Ecke, Clubtreffen
Schwerpunkte: Einsteigerhilfen, Sammeleinkauf
Mitgliedsbeitrag: bis 3 Mark
Anschrift: Atlanta Computer Club
Michael Tischer
Erich-Kästner-Str. 37
6073 Egelsbach

CREME de la CREME

Großputz in den Crème-de-la-crème-Charts: Die Vorweihnachtstitel des letzten Jahres fallen wie die Herbstblätter aus unseren Hitparaden. Wollen wir hoffen, daß die aufgetretenen Lücken durch die zu erwartende Softwareflut wieder geschlossen werden — bevor ausschließlich Le Cucks' Piraten und die Lemminge in den Charts zu finden sind.

Exakt vor einem Jahr hatten wir an dieser Stelle bereits eine Grafik zum Thema "Woher kommt die beste Software?". Auch 1991 sahen wir uns wieder nach allen Programmen über 70 Prozent *POWER-WERTUNG* um. Zum Vergleich geben wir neben der aktuellen "Hits pro Länder"-Zahl die entsprechende Prozentzahl des Vorjahres an. *wi*

Die besten Amiga-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Secret of Monkey Island	92%	9/91
2	(2) Lemmings	92%	2/91
3	(3) Railroad Tycoon	92%	7/91
4	(4) Bane of the Cosmic Forge	89%	5/91
5	(5) Silent Service II	87%	9/91
6	(6) Ishido	87%	1/91
7	(7) Cadaver	86%	1/91
8	(8) Spindizzy Worlds	86%	2/91
9	(10) Turrican II	85%	4/91
10	(—) Battle Isle	85%	9/91

Die besten Atari-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(—) Secret of Monkey Island	91%	10/91
2	(2) Spindizzy Worlds	86%	2/91
3	(4) Paradroid 90	83%	12/90
4	(5) Chip's Challenge	83%	7/91
5	(7) Turrican	80%	12/90
6	(—) Brat	80%	9/91
7	(8) Turrican II	79%	4/91
8	(9) Flood	79%	9/91
9	(10) Flames of Freedom	78%	7/91
10	(—) B.A.T.	76%	1/91

Die besten MS-DOS-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Secret of Monkey Island	92%	1/91
2	(—) Lemmings	92%	10/91
3	(2) Bane of the Cosmic Forge	89%	2/91
4	(5) Wing Commander	88%	12/90
5	(6) Links	87%	4/91
6	(8) Ishido	87%	11/90
7	(9) Command HQ	87%	3/91
8	(—) Sim Earth	87%	6/91
9	(—) Red Baron	85%	4/91
10	(—) Elite Plus	83%	6/91

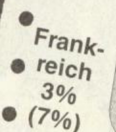
Die besten C-64-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(2) Pool of Radiance	82%	11/90
2	(3) Atomino	81%	1/91
3	(4) Turrican II	81%	4/91
4	(5) Buck Rogers	80%	4/91
5	(6) Ultima VI	78%	6/91
6	(7) Puzznic	77%	3/91
7	(8) Centauri Alliance	72%	12/91
8	(9) Bard's Tale III	71%	6/91
9	(10)Tile	70%	1/91
10	(—)Creatures	70%	4/91

Die besten Videospiele

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
11	(9) Shanghai	Lynx	85%	3/91
12	(10) Parodius	Game Boy	85%	7/91
13	(11) PGA Tour Golf	Mega Drive	85%	5/91
14	(14) Game Boy Wars	Game Boy	85%	10/91
15	(12) Musha Aleste	Mega Drive	84%	4/91
16	(13) Hellfire	Mega Drive	84%	12/90
17	(15) Probotector	NES	84%	12/90
18	(16) Rainbow Islands	Mega Drive	84%	1/91
19	(17) Gynoug	Mega Drive	84%	4/91
20	(18) Game Gear Shinobi	Game Gear	83%	8/91

Woher kommen die besten Spiele



Unter "Andere" findet man ein paar 1:1-Umsetzungen japanischer Spiele, sowie ein Programm der Schweizer Software-Schmiede Linel.

Die besten Videospiele

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Super Mario World	Super Famicom	94%	3/91
2	(2) Final Match Tennis	PC-Engine	91%	6/91
3	(—) EA Hockey	Mega Drive	90%	9/91
4	(3) Klax	Lynx	90%	12/90
5	(4) Klax	PC-Engine	90%	12/90
6	(5) Klax	Mega Drive	89%	12/90
7	(—) Bonk's Revenge	PC-Engine	86%	9/91
8	(6) Populous	Super Famicom	87%	4/91
9	(7) Populous	Mega Drive	86%	11/90
10	(8) F-Zero	Super Famicom	85%	3/91

Die besten Computerspiele

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Secret of Monkey Island	MS-DOS	92%	1/91
2	(2) Lemmings	Amiga	92%	2/91
3	(3) Chaos Strikes Back	Amiga	92%	3/91
4	(4) Railroad Tycoon	Amiga	92%	7/91
5	(—) Secret of Monkey Island	Amiga	92%	9/91
6	(6) Bane of the Cosmic Forge	MS-DOS	89%	2/91
7	(7) Wonderland	MS-DOS	88%	10/90
8	(8) Wing Commander	MS-DOS	88%	12/90
9	(9) Silent Service II	MS-DOS	87%	10/90
10	(10) Ishido	MS-DOS	87%	11/90
11	(11) Ishido	Amiga	87%	12/90
12	(12) Sim Earth	Mac	87%	2/91
13	(13) Command HQ	MS-DOS	87%	3/91
14	(14) Links	MS-DOS	87%	4/91
15	(15) Klax	C64	87%	10/90
16	(—) Silent Service II	Amiga	87%	9/91
17	(17) Cadaver	Amiga	86%	1/91
18	(18) Cadaver	Atari ST	86%	10/90
19	(19) Spindizzy Worlds	Amiga	86%	2/91
20	(20) Spindizzy Worlds	Atari ST	86%	2/91


GEISSEL DER GALAXIS:
STARKILLER
VON: bp, hl, bs
AH! IST IHR NEUER SPIEL-AUTOMAT FERTIG, DR. BOBO?
KORREKT


ICH SPIEL MAL SCHNELL 'NE RUNDE
AN DER HYDRAULIK HAB ICH...


SPIELER EINS GETROFFEN, FIEP!
ARR
KRACH


KLAPP
UFF!


JAPS!
KLATSCH
WIE LÄUFT'S?


GEISSEL DER GALAXIS:
STARKILLER
VON: bp, hl, bs
UFF, DAS WAR EINE AN-STRENGENDE RAUMSCHLACHT! JETZT BRAUCH ICH 'NEN KAFFEE...


OOOPS...
SPROTZ!


DR BOBO!


ICH DACHTE SIE HÄTTEN DEN SCHWERKRAFT-GENERATOR REPARIERT?!
OH.. DA MUSS NOCH IRGENDWO EIN WACKEL KONTAKT SEIN.


GEISSEL DER GALAXIS:
STARKILLER
VON: bp, hl, bs
HABEN SIE FEUER?

GEISSEL DER GALAXIS:

STARKILLER

VON: bo, hl, bs

ZISCH



WER HAT DENN DIE LICHTPISTOLE VOM VIDEO-SPIEL VERTAUSCHT?!



GRUMPF!

KLICK...

???

NUR FÜR MaGa VIDEO SPIEL







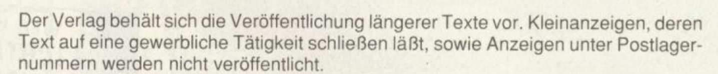
KONTAKT

Wollen Sie einen gebrauchten Computer kaufen oder verkaufen?

Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power Play-Contact bietet allen Computerfans die Gelegenheit, für 5,– DM eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben.
Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Contact der **Januar-Ausgabe** (erscheint am 13.12.'91): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 6. November '91 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **Februar '92-Ausgabe** veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie dazu die vorbereitete Karte auf dem Durchhefter.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.


Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf eine gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.

C64/C128

Achtung!! Tausche Orig.: Fish, F-19, Bard's Tale 1, The Sentinel, Legend of Black gg. 2 AD & D-Rollenspiele. Schreibt an: Michael Dembski, Fliederweg 4, 2121 Kirchgellersen

Verk. C 64 + 1541 + Datasette + Disks + Kassetten + Modultelespiel + Locher + Abdeckhaube mit Heften u.v.m., NP 1100 DM, jetzt nur 500 DM VB, alles gut in Schuß. Tel. 07451/4464 Kai

Zu verkaufen: C 64, Floppy, Speeder (20 x), Drucker Oki 192 +, Interface F-64, Einzeleinzug, 2 Autofire. Gratis: Datasette. Preis VB 650 DM. Tel. 07351/72802

Verk. Orig. (100 % o.k.): Turrican 30 DM, R-Type 30 DM, Rock'n Roll 25 DM, Spherical 25 DM, New Zealand Story 20 DM, Fish 20 DM, zusammen für 120 DM. Tel. 06221/45192, fragt nach Niklas

Für Anfänger!! C 128 + 1541 + Floppy + SW-Drucker SG-10 + 2 Joysticks + massig Spiele + viele Infos, 100 % o.k., VB 650 DM. Tel. 06442/5302

Suche C 64 I oder II mit Floppy 1541 oder II, muß alles 100 % o.k. sein, Preis VHB. Tel. 06726/1499 dringend, fragt nach Ingolf ab 15 Uhr

Verk. C 64 II, Floppy 1541 II, Mon. 1802, TV-Tuner, Datasette, 1 Joystick, 50 Disks, Manchester United, Tie Break, Kick Off II, 6 Mon. alt, VB 800 DM. Tel. 07721/21692 Mark

Suche alte Strategiespiele von SSG: Battlefront und Battles in Normandy für C 64, zahle gut. Ingolf Blumenstein, 4700 Hamm 1, Goethestr. 25, Tel. 02381/20278

Verk. Sim City 25 DM, Manchester Utd. 20 DM, Circus Games, USS John Young, Winter Ch., je 15 DM, alles Orig. + orig. verp., Robert Saliter, Öttingerstr. 4, 8261 Reischach

Verk. C 64 II + Floppy 1541 II + Philips-Farbm. CM 8802, 2 Joys, 3 Originale, 100 % o.k., VB 800 DM. Tel. 04558/386 Mathias

Epromer + menügesteuerte Dela-512-Karte, incl. Orig.-Software f. 64/128, 100 DM, auch einzeln; Dataphon-Koppler s21-23 mit Anleitung 100 DM. Tel. 08123/578 Tom

Bards Tale 1, Bozuma, Uninvited, The Train je 20 DM, Buch "C 64 Maschinensprache" 25 DM. Tel. 04141/84693

Tausche Turtles, Turrican, Zak McKracken, Ninja II, Stunt Car, Weltcup, Track Suit-Manager gg. andere Spiele. Tel. 09074/1285, Adr.: T. Drexler, Dillingerstr. 33, 8881 Steinheim

Verk. C 64 II + 1541 II + 2 Joysticks + Finalcartridge III + viele Disks + Disklocher + Box + Bücher + Zeitschriften + Orig.-Verp., alles 100 % o.k., 4000 öS bzw. 600 DM. Tel. 02172/2343 Austria

Verk. C 64-Monitor (Philips CM 8802) + mehrere Spiele, z.B. Tie Break. Adresse: Mathias Sauermann, Ginsterweg 47, 8500 Nürnberg 30, Tel. 0911/546242

Verk. für C 64 div. Bücher, z.B. Basic für Einsteiger, 10 DM, habe auch Game on, Magic Disc-Magazin, 5 DM, Liste gg. 0,60 DM von U. Sauer, Vennepoth 20, 4200 Oberhausen 1

Verk. C 64 II mit Datasette und viele Orig.-Spiele. Tel. 05731/26845 bitte erst ab 18 Uhr, Preis 250 DM.

Verkaufe: F-19 30 DM, Börsenfieber 30 DM, Fugger 20 DM, Mini-Golf 20 DM, Dragons Lair 20 DM, Quiw 15 DM, Starglider 25 DM, Harcon 20 DM, Thunder Chopper 30 DM, Spindizzy 20 DM. Tel. 07392/8457

Verk. C 64 + Floppy + 100 Discs + Action Replay Cartridge MK VI, sowie einen Joystick für insgesamt nur 450 DM. Karsten Weiss, Tel. 04841/2242, 2250 Husum

Suche für C-64 preisgünstig Floppy 1541, eventuell mit Spielen, zahle bis zu 150 DM. Hacke Cornell, Neu-Körbin Nr. 6, O-4606 Pretsch

Verk. C 64 II + Farbmon. + Floppy + Datasette + Joystick + Maus + Geos + ca. 25 Orig.-Spiele + Zeitschriften + Zub., alles 100 % o.k., VHB 900 DM. Tel. 040/6029582

Suche zuverl. Tauschpartner für C64, viele und neue Games sind vorhanden. Schreibt an: Klaus Eberhardt, Kurzweg 1, A-8570 Voitsberg, Tel. 246872

Verk. C 128 + 1571 mit Dolphin-DOS + RAM 1750, Software, ca. 400 Disks, 2 Cartidges + Lit., VB 600 DM. Ralf Heine, H.-Heine-Str. 10, O-4735 Roßleben

Verk. für C 64: Death Knights of Krynn und Bard's Tale II, suche Secrets of the Silver Blades + Buck Rogers. Tel. 0661/44217 Thomas, nur am WE.

Verk. C 64 + Floppy + Infrarot-Joystick + 10 Orig.-Spiele + Diskbox + viele Bücher für 650 DM. DAVE, Lindenstr. 33, 7109 Krautheim-Klepsau, Tel. 06294/6708

Verk. Mon. Philips CM 8500 + Anschlußkabel für C 64 + TV-Modulator 520 für Amiga. Tel. 07231/72683

Amiga

Suche verzweifelt das Original von Giana Sisters (Amiga). Preis spielt fast keine Rolle. Hans. W. Schmitt, Peterstr. 2, 6501 Uelversheim, Tel. 06249/2423

Verk. Eye of the Beholder, Buck Rogers, Ultima V, Legend of Farghail, Megatraveller, Ball. of Power 1990, Dungeonmaster, Imperium, Dragonstrike, Pirates je 50 DM. L. Ries, Tel. 06624/6535

Ich suche alle Sierra-Spiele für den Amiga (z.B. Kings-Quest 1-4, Manhunter 1-2 usw.), biete: 15 - 50 DM pro Spiel. Schreibt an: C. V. Mellenthin, Olpener Str. 138, 5000 Köln 91

Amiga 500, Speicherweiterung, 1 MB, 11 orig.-Spiele, z.B. F-16, TV-Mod., Handbücher, Zeitschriften, VB 800 DM. Tel. 089/8411227

Verk. Orig,. Imagi Nev 1.1 - 300 DM, Knight Force 40 DM, Suche: Sim Earth in dt. + Anl. Tel. 06442/7557

Verk. für Amiga: Their Finest Hour für 55 DM, Secret of Moneky Island dt. für 65 DM, beides Orig. Tel. 02856/2811

Suche Silent Service II, Lemmings, Monkey Island, Turrican I + II, Railroad Tycoon, zahle für je 30 - 40 DM (nur kpl. mit Anl. + Verp.) Tel. 08536/330

Verk. A 500 + 1 MB-Erweiterung + 3,5", 2 LW + 1084 S Farbmon. + 50 Disks + Box + 2 Joysticks, VB 1400 DM. Tel. 08191/2749 Jens Hermann

Amiga! Verk. Spiele und Prg., z.B. Demomaker, Indy 3 Adv., Turrican II, Pac-Mania, Rockford, Emerald Mine, Grid Start, usw., jedes für 20 - 55 DM. Tel. 06581/4081

Verk. Amiga-Orig. Silent Service II für 70 DM, Mission Elevator, Gunshoot, Sidewinder und Winter Olympiade 88 für je 15 DM VB. Tel. 089/8119856

Verk., tausche Orig. und kaufe auch Originale auf. Habe: Warlords, Pirates, UMS 2, Simulco, Baue of Cosmic, BOB, Op. Spurance, Lord's of the Rising Fun, F-29, etc. Tel. 07151/24356

Verk. Amiga-Orig.: Team Yankee, Lemmings, Op. Stealth, Transworld, je 40 DM, Atomino, Car-Vup, 688 Att.-Sub., Reederei, Populous, je 30 DM. Tel. 02256/1319

Suche Gameboy, zahle 100 DM, verk. Katakis 50 DM, Gazz II 50 DM, Invest 50 DM, Frostbyte 40 DM, Microprose Soccer 40 DM, League Soccer 20 DM, Predator II 50 DM und Drucker 350 DM. Tel. 0621/721444

Verk. Orig.: Brat, Cadaver, Speedball II, Muds, Epyx Sporting Gold für je 45 DM, World Cup Year 90, Goldrush (10 Spiele), je 40 DM, Beach Volley, Dragon Spirit, je 25 DM. Tel. 09221/5234

Verk. für 40 DM Atomino, C. Challenger, Falcon F-16, Flood, Puzznic; 35 DM: Interphase, Imperium, Jack Son, Microp. Soccer, P. Saturn Day, Tie Break, Tracker. Tel. 07472/1339

Monkey Isl., Champs of Krynn, Team-Yankee, Legend of Faerghail, Indy 500, alles Orig. je 45 DM zu verk., Tel. 0251/232895

Verk. für A 500 Action Replay (Neuzustand) für 100 DM, Zak MC Kracken 45 DM und Drakkhen 40 DM, beide kpl. dt. oder tausche gg. Pirates, Dungeon Master. Tel. 02272/81428

Amiga-Orig. abzugeben, Liste anfordern gg. Rückumschlag bei: P. Peters, Heustr. 3, 5107 Simmerath

Tausche oder verkaufe Powermonger 40 DM, Bane of C. Forge 40 DM, Hisoft Devpac 70 DM, Captive 40 DM, M. United 30 DM, Action Replay 100 DM, Tel. 0251/794923 Torsten

Verk. Amiga-Orig.:Crime Time, Newilo, Carmen San Diego, Car Vup, Block Out, Plotting, Vaxine, Battlestorm, Z-Out, Swiv, Chip's Challenge, Super Skweek je 25 DM. Tel. 0621/754752

Kick Off 20, Elite 25, Lords of Rising Sun 35, RVF Honda 30, Midwinter 35, Team Yankee 45, Super M. 45, M1-Tank Platoon 49, Tel. 02473/6441 von 17 - 20 Uhr

Verk. Orig. Monkey Island, F-15 Strike Eagle, Railroad Tycoon, Elvira, Space Quest 3, alle kpl. in dt., jedes Game 45 DM. Ralf Brüffer, Am Brook 7, 4434 Ochtrup

Verk. ein paar Amiga-Games!! Tel. 02921/69384

Verk. Loom,. Zak, Larry 2, Operation Stealth, Nuclear War, North & South, F-16 Combat Pilot, 688 Attack Sub., Gunship, alles Orig., Tel. 089/3085883

Verk. Indy 3 Adv., Maniac Mansion, Rings of Medusa, Killing Game Show, zu je 35 DM + Porto. Marcus Bichowicz, Allerweg 5, 6450 Hanau 7, Tel. 06181/650148

Verk. Supremacy, B. Rogers, Obitus, Lemmings, C. of Camelot, Ultima 5, Omega, Damocles, Powermonger, Flood, Rick D. 2, Xeon 2, Tower of Babel, Infocoms, u.v.m. Tel. 0271/355297

Verk. oder tausche Orig.: Powermonger 40 DM, Elite 30 DM, Archipelagos 30 DM, Voyager 20 DM. Alexander Schwassman, Tel. 02102/60316

Verkaufe Deuteros, Nebulus 2, Manchester United Europe, Hunter, Hägar, R-Type II, Mercs. Gratisliste anfordern bei: W. Koller, Postfach 231, A-1142 Wien

Verkaufe Great Courts II, Wings, Railroad, Tycoon, Dungeon Master, Sim City, Kick Off II. Gratisliste anfordern bei: W. Koller, Postfach 231, A-1142 Wien Austria

Verkaufe Pirates, Lemmings, Gods, Turrican II, Monkey Island, Powermonger, Speedball II. Gratisliste anfordern bei: W. Koller, Postfach 231, A-1142 Wien, Austria

Verkaufe Eye of the Beholder, Chaos Strikes Back, Mega Lo Mania, Castlespot Panic usw., Gratisliste anfordern bei: W. Koller, Pf 231, A-1142 Wien, Austria

Verk. A 500, 1 MB + 2 LW, Farbm., Festplatte 42 MB, Farbdrucker, Nordic Cartridge, Handy Scanner GS-4500 + 140 Orig.-Prg. m. Anl. und div. Bücher, FP 4000 DM. Tel. 0203/493297

Biete folgende Orig. (mit Anl.): Backlash 15 DM, Budokan 35 DM, Emotion 15 DM, Dragon Sp. 20 DM, 3D Cons. Set 110 DM, Phobia 20 DM, Starflight 35 DM, u.v.m., Tel. 0991/90697 Andi

Verk.: It came from Desert, Pirates, James Pond, Cadaver, Trans Worlds, Their Finest Hour, Maniac Mansion, Elvira, TV Sports Basketball, St. d. Löwen, Tel. 089/707986 Florian

Verk. Their Finest Hour, Falcon je 50 DM, Indy, Attack Sub je 45 DM, Falcon Missions II, Starflight je 30 DM, Dominator, Super Huey, S. Olympiad, je 10 DM, Tel. 05261/68321

Verk. Amiga-Orig. 40 DM per NN, z.B. Ooze, Adventures, Jet, It Came from the Desert, 688 Attack Sub., Blue Angels, Jumping Jackson, u.v.a., Anruf ab 19 Uhr, Tel. 02822/52415

Verk. Amiga-Orig.: Gunboat 50 DM, Elvira 50 DM, Indy III Adv. 50 DM, Elite 35 DM, Supreme Challenge (5er Pack) 40 DM. Liste bei: W. Schicker, Kirchplatz 16, 8370 Regen

Einsamer Amiga-Boy sucht nette Girls und Boys in Deutschland zum Kennenlernen und Computern. Alexander Pagatsch, Winzererstr. 33, 8000 München 40

Suche Tauschpartner für Amiga, 100%ig Antwort. Alexander May, Martin-May-Str. 15, O-8360 Sebnitz

Verk. F-19 Stealth Fighter, F-15 Strike Eagle II, Monkey Island, für je 55 DM, Tel. 05031/5907 Tobias nur 20 - 22 Uhr

Verk. Orig.-Spiele: Turrican I 15 DM, Turrican II 30 DM. Tel. 0711/446242 nach 16 Uhr anrufen. Robert verl.

Originale: PGA-Tour Golf, Chips Challenge, Swiv, Turrican II je 40 DM, Space Harrier II, Cosmic Pirate, Spherical, Summer Edition je 20 DM, oder zusammen 60 DM. Tel. 0431/735052

Verk. Orig.: z.B. Lemmings f. 40 DM, Antheads für 35 DM oder It Came from the Desert für 35 DM. Liste anfordern an: Matthias Schulze, Räschener Str. 45, O-7500 Cottbus

Verk. A 500 + 1 MB + 1 LW + Mon. + 30 Orig. + 150 Disks + viel Zub. + Zeitschriften ab 88, Preis VB. Einfach anrufen: Tel. 07182/6154 ab 20 Uhr - 22 Uhr, am Wochenende früher!

Tausche Cadaver, Crystals of Arrorea gg. Rollenspiele (Adventures). Tel. 04122/41774

Suche A 500 (evtl. mit TV-Mod.) günstig zu kaufen (voll funktionstüchtig). Dennis Zschächner, Hauptstr. 41 a, O-6710 Neustadt (bis 600 DM)

Amiga Action-Replay zu verk., dieses ultimative Freezer-Modul für nur 150 DM, auch Orig.-Soft abzugeben, schreibt an: R. Putz, Bleicherhornstr. 15, 8000 München 71

Verk. Orig. Hill Street Blues u. Cougar Force für je 50 DM, tausche auch gg. Larry II/III o. Bandit Kings. Hendrik Landgrebe, Schwanallee 11, 3550 Marburg. Tel. 06421/22660

Verk. A 500 + Erweiterung + TV-Anschluß. + Orig.-Spiele, z.B. Indiana Jones, Railroad Tycoon, M 1 Platoon, Falcon Mig 29, Xenon, ADS, Sub, Z-Out, Awes, VK 800 DM. Tel. 0209/379271 ab 18 Uhr

Verk. Transworld f. 40 DM, Sim City und Populous f. 40 DM, Sim City Architecture 1 und 2 für 40 DM, Sim City Terrain Editor f. 25 DM, eventuell zu 100 DM, Tel. 05241/28973 Gütersloh

Verk. Pirates 45 DM, Falcon 45 DM, Test Drive II 30 DM, Indy III 45 DM, Dungeon Master 45 DM, Their Finest Hour 45 DM, Flight Sim. II 40 DM, Tel. 07151/23144

Verk. Orig. Zak MC Kracken 50 DM oder tausche gg. Eye of the Beholder. Michael Dörfler, Nicklheimerstr. 1, 8201 Raubling, Tel. 08095/3882

Verk. Orig.: Monkey Is. + RR Tycoon, je 60 DM, Great C. II 55 DM, Indy 500 + Killing G. + Team Yankee + Wings + Bat je 50 DM, Second World u. Castle M. je 40 DM. Tel. 07031/604933 bis 21 Uhr

Verk. A 500, 2. LW, 5,25", Orig. Cadaver, C 64, Floppy, Action Replay V und Orig.-Games, Cass.-Disk. mit guten Preisen auch einzeln. Tel. 08742/331 Hermann

Suche orig. Wayne-Gretzky-Hockey bis zu 25 DM, schreibt an: Werner Marc Noorda, Taunusstr. 24, 6330 Wetzlar 1

Verk. fast neuen A 500 mit 1 MB, 2. LW, Zub., ca. 200 Disks, einige Orig.-Prg., preiswert! Ammer Wolfgang, Harachgasse 11, A-8010 Graz, Tel. A-0316/318232

D. Paint III 180 DM, Cadaver 50 DM, Manch. Unit. Europe 50 DM, Challenger (5 Top-Spiele), z.B. Kick Off 50 DM, Textomat 60 DM, nur Orig. + Beschreibung. Tel. 06221/167162

Tausche orig. Pool of Radiance und Silver Blades, suche: Death Knights, Spirit of Adventures und Spiele für Game Gear. Tel. 09762/1253, Christian verl.

Tausche Chambers of Shaolin gg. Pirates. Suche Gunboat, Superstar Ice Hockey, Cadaver, Dragon Strike, PGA Tour Golf, Nitro. Tel. 04361/1238

Verk. Infocom-Classics je 18 DM, Bandit Kings 40 DM, Spirit of Adv. + Interceptor (SSI) je 35 DM, Ultima IV + Demon's Winter je 20 DM, Stellar Crusade 25 DM. Tel. 0209/86381

MS-DOS

Biete: Heart of China, TV Bastketball 45, Links: BayHill, Firestone, Leather Godesses je 25 DM, suche: Shanghai, Tunnels'n'Trolls, F-15 II, Tel. 06361/8723 Carsten

Verk. Adlib-Soundkarte 190 DM, Air Combat 60 DM, Thunderstrike 40 DM, Indi 500 40 DM, Blood Money 35 DM, Blue Max 45 DM, Blue Angel 25 DM, Stellar 7 45 DM. Tel. 09872/8159

Verk. PC-Orig.: Monkey Island, Ultima 6, Populous, Flight of the Intruder, Railroad Tycoon, Bards Tale 1 + 3. Tel. 0921/97468

Verk. Xenomorph 35 DM, Copy II PC V5.01 55 DM, Ra 30 DM, alle 5,25". Martin Schlenker, Postfach 35, 7232 Hardt

Verk. Orig. 3,5" für nur 20 DM: Loom, Klax, Wolfpack, Sim City, Populous, Railroad Tycoon, Oil Imp., Börsenfieber, Indy 500 u.v.m., Dieter, Tel. 20 - 22 Uhr 06101/87976

Superangebot: Kpl. nur 150 DM, pro St. 40 DM: Die Hard, Larry II + III, Pol. Quest II, alle Orig. 5,25" + 3,5". Tel. 02261-45570, oder 403207

Verk. / tausche Orig., kaufe auch alle Arten von Orig. auf, habe: ATP, FOTI, Muds, Nightshift, Bob, Jetfighter, Stratego, Battlehawks II, Starcontrol, SQ 3, Tel. 07151/24356

Verk. Jetfighter II 3,5" 50 DM und Type Maker (neue Schriften für Word 5 + 5.5) für 200 DM, Tel. 0511/561753

Schneider PC 1512 HD 20, mit MS-DOS 3.2 zu verk., CGA-4 Colors- Farbmon., Preis VHS. Verk. auch Ad-Lib-Soundkarte. Schreibt an: Müller Michael, Untere Dorfstr. 3, 8601 Gerach

Tausche/verk. KQ V, SQ 2, SQ 3, M 1, Loom dt., Wing Commander, Red Storm Rising, Monkey Island dt. / VGA. Tel. 06101/1089

Suche: Billy the Kid und Spirit of Excalibur, on the Road und Winzer (nur Orig.), suche Logi Pilot-Mouse. Verk. CGA-Karte. Tel. 07520/6248 Andy

PC-Spiele (Flugsim., Adventures, Sierra-Games) nur vom Feinsten. Liste anfordern! Je Spiel 20 - 40 DM. Graf Thomas, Tel. 089/767110, ab 17 Uhr 089/560382

Biete: Red Baron, SS2, Finest Hour, Monkey Island, Battlechess II, Kult, Zeliard, Ultima V, Xenon II, Bards' I + II, Centurion, T + T, Dragonswars, Sentinel Worlds (je 25 - 60 DM). Tel. 08331/2722

Tausche, verk. PC-Orig., habe: Lemmings, Trans Worlds, PQ 2, Bundesliga Manager, Sim City, Life & Death. Listen oder Anfragen an: Florian Dötterl, Benzstr. 7, 8092 Haag

Verk. Castles 40 DM, Powerdrift 35 DM, Lemmings 30 DM, Speedball 30 DM, Batman 25 DM, Jukebox für Adlib 15 DM, Mario Andretti 45 DM, suche Speedball II u. Actionsgames. Tel. 04956/3456

Verk. PC-Orig.: Indy 500, Loom, Populous, Ultima VI, Future Wars, Operation Stealth je 50 DM, Wing Commander Miss.-Disk I 30 DM. M. Wolf, Hebelstr. 5, 7522 Philippsburg, Tel. 07256/1719

Verk. Knights of Sky, Monkey Island, Loom, Space Quest III, Samurai, Castle, Lords of Doom. Tel. 09232/4202 ab 18 Uhr (Preis VS)

Tausche Loom (Orig.) gg. Lemmings oder Les Manley (The Search for the King). Andre Zimmermann, Rehorstr. 22, 5000 Köln 30, Tel. 553559

Verk. Red Baron (VGA) 3,5" dt., und Wing Commander (VGA) 5,25" dt., Frank Sucholdski, Ortbergstr. 11, 4250 Bottrop, Tel. 02041/27258, alles Orig.

Verk. Orig. Indianapolis 500 für 49 DM, suche Adlib Visual-Composer. Tel. 07044/7782 Nico verl.

Ich verk. Rise of the Dragon für 50 DM und Speedball, Xenon II zu je 30 DM. Tel. 07236/7559, nach Sascha fragen

Verk. XT 20 MB, incl. Maus + Joystick für 800 DM. Bernd Clodius, Aueweg 8, 3340 Wolfenbüttel, Tel. 05331/77288 abends

Verk. Orig.-Spiele: Space Quest IV (EGA) 60 DM, Indy 500 für 40 DM. Tel. 030/3022505, Reichsstr. 105, 1000 Berlin 19, Benjamin Sprakel

Verk. 386 SX-20 MHz, 1 MB, 2 LW, 20 MB HD, VGA, Adlib, I/0-Karte, Controller, DR-DOS, 4 Spiele für VB 2100 DM. Verk. 386 SX-16 MHz, Mainboard 1 MB, EGA, VB 650 DM. Tel. 0911/604649 ab 17 Uhr

Suche: Mig 29, Flames of Freedom, UMS 2, Command HQ, Nuclear War, Elite plus, tausche oder verkaufe: RSR, Wing Comm., Lost Patrol, 688, SU 25. Michael Gärtner, Tel. 09129/9278

Verk. Wing Commander, Ch. Yeager, Air-Combat, Gunship 2000, Silent Service II, Wing-Commander II, Preis 45 - 60 DM, alles orig., Tel. 0531/696056

Verk. Orig.: Intruder 65 DM, Stunt Driver (1 Woche alt) 75 DM, Crazy Cars II, World und Summer Games je 25 DM. Tel. 09426/619 fragt nach Roy Simon

Verk. orig. Wing Commander + SM 1, SM 2, 90 DM oder tausche. Tel. 040/7328755 ab 18 Uhr

Verk. / tausche Orig.: Sim Earth, Mario Andretti, Monkey Island, Bundesliga Manager, TV Sports Foot/Bastketball, Serve and Volley, Tel. 02351/80839 Oliver

Verk. Orig.-Spiele: Silver Blade 50 DM, Sim Earth 60 DM, Yuppi 35 DM, Warlocks 55 DM und EGA-Karte + Monitor 500 DM. Tel. 09364/2422 Christian nach 18 Uhr

Verk. supergünstig: Wing Commander, Ultima VI und Bandit Kings of Ancient, China für je 40 DM, suche Red Baron. Tel. 07443/7143

Verk. 18 Spiele und Lösungen, z.B. F-19, Zak, auch Hardware für IBM. Info gg. 1 DM in Briefmarken bei: Christian Tremmel, Radegundisstr. 14, 8904 Friedberg 2 (Liste)

Verk. Orig. Monkey VGA 55 DM, Populous DA 40 DM, Wing Commander VGA, DA + S. Mission 70 DM, Driller 30 DM oder tausche gg. 3,5" S. Earth/City, Champ. of Krynn, SQ 4. Tel. 06735/319 Martin

Verk. Orig.: Wing Comm. 3,5" 35 DM, SS II 5,25" 45 DM, Railroad 5,25" 45 DM, Populous 5,25" 35 DM, Spellcasting 101 5,25" 40 DM, Bane of C. Forge 50 DM. Tel. 0711/6071956 Harald

Verk. Monkey Island, Maniac Mansion, Zak MC Kracken, Indiana Jones, alle in dt., je 45 DM, Tel. 02366/54206

Orig.: Eye of the Beholder, Ultima VI, Bane of Cosmic Forge, Savage Empire, Martian Dreams, Dark Heart of Uukrul, Silver Blades, Drakkhen, Genghis Khan, Dragon Wars, je 50 DM. Tel. 07231/26636

Verk. AT-386-25, 4 MB, beide LW ET-3000 VGA + Multiscan-Mon., 120 MB HD usw., Tel. ab 19 Uhr Andreas 040/7151908, Preis VB

Verk. Sim City - Advanced Destroyer Sim. - Test Drive III je 35 DM, zus. 100 DM (3,5"). Tel. 07159-6977 ab 17 Uhr

Verk. Atari 286/30, mit EGA-Color-Mon. und 30 MB-Festplatte (1 Jahr alt, mit viel Zub.), Preis 1800 DM. Tel. 0951/57635

Verk. Omicron für 40 DM, Porto im Preis inbegriffen. Tel. 04120/286, fragt nach Jan

Verk. Indy III-Adv. 3,5" dt. 60 DM, Crash Course 5,25" 60 DM, Winter Challenge 3,5" 30 DM, Sorcerers Get all the Girls 3,5" 70 DM, Hawaiian Odyssey 5,25" 30 DM. G. Beaujean, Tel. 0228/430463

Verk. Orig. für MS-DOS: Wing Commander, Eye of the Beholder, Space Quest IV. Tel. 07123/15860 Thilo. Außerdem gute und günstige Atari-ST-Spiele.

Verk. 3,5" VGA: KQ V 80 DM, SQ IV 75 DM, Bat 60 DM, Ultima VI 3,5" und 5,25" 70 DM, Wing Commander 70 DM. Tel. 09179/5445 von 19 - 20 Uhr, außerdem biete ich Gameboy + 10 Spiele.

Verk. Orig.: Railroad Tycoon 50 DM, verk. auch Drucker (10 Mon. alt) Star LC-10 Color für 375 DM. Tel. bis 21 Uhr 07031/604933

Verk., tausche PQ, Xenon II, Indy III, Zak, Falcon (EGA), Railroad, TD 2, KQ 4, Stunt Car, 30 - 50 DM, suche: Links, Lemmings, Powermonger, Intruder. Tel. 07673/7253 ab 19 Uhr

Verk. / tausche: RR-Tycoon, Wing Commander I + II, Might & Magic III, Sim Earth, Ultima VI u.a., suche z.B. Deuteros, Warlords, Eye of the Beholder. Oliver Schmitz, Tel. 0202/84204

Verk. Wing Commander, Secret Mission I und II, je 30 DM, Elite Plus in dt. 60 DM, alles Orig. Tel. 0931/274698 Thomas

Biete: Monkey Island (kpl. in dt., EGA + Komplettlösung m. Karten 5,25"), suche: Wing Commander (kpl. in dt., VGA, 5,25" oder 3,5"). Tel. Leipzig 223/2472 Patrick, Mo-Fr. 7 - 8.30 Uhr

Atari-ST

Kommt alle zum ST/XL-Treffpunkt am 22.09.91 in 8501 Puschendorf, Saalbau. K. Schmotzer, Tel. 09101/2432

Atari ST + SM 124 + SC 1435 + Prg. VB 1400 DM, Tel. 069/71503663

Biete Orig.-Prg. von 15 - 40 DM, z.B. Dungeon Master, C. Strikes Back, Ultima II bis V, Pirates, etc. Liste gg. Rückporto, M. Jäger, Bahnhofstr. 59, 6074 Rödermark 1

Verk. für Atari ST: Projectyle, Star Flight, Cadaver, Rings of Medusa, Defender of the Crown (20 DM) für je 30 DM. Tel. 06382/1526 Jochen

Suche The Sentinel für Atari ST (nur Orig.-Vers.). Angebote an: Markus Weber, Mainzer Str. 37, 5568 Daun, Tel. 06592/1054

Verk. LSL II (leider ohne Verp.) 35 DM, Rings of Medusa 35 DM, Sim City 40 DM. Suche Indiana Jones II, Police Quest I + II, Football Manager II, Monkey Island. Tel. 0201/583347 Dirk

Verk. Atari 1040 STFM + Epson-LX-400-Drucker + Joystick + Orig. Kick Off II, Populous, Rings of Medusa, Chaos Strikes Back, zus. 650 DM. Tel. 0941/86186 Frank

Verk. ST-Orig. je 25 ST, Car. Racer, Microp. Soccer je 15 DM, Chage HQ, Xybots, Warp., Menace, TP 2, Voyager, Trauma, Blasteroids, Maniax, Shackled, Slayer. Tel. 0731/766334

Suche Atari-Farbmon.-SC-1224. Marc Obersdorfer, Markbronnerstr. 28, 7906 Blaustein-Arnegg, Tel. 07304/5106 (nach Marc fragen, zahle bis zu 400 DM)

Verk. Larry III mit Lösung, 1 Monat alt, 60 DM. Tel. 07238/6802 verl. nach Christian

Verk. für ST: Populous 30 DM, Bloodwych + Data Disk Vol. 1 40 DM, VSK, Florian Seidel, Reichenbergstr. 11, 6842 Bürstadt, Tel. 06206/71833

Verk. Orig. KQ 4, inkl. Komplettlösung für 45 DM. Ecker Bernhard, Glashüttenweg 21, 8492 Furth im Walde

Verk. Atari 1040 STFM + Philips-Monitor CM 8833 + Monochrom- Monitor + Maus + Soft., verk. auch einzeln. Preis VB, Tel. 040/7151908, ab 19 Uhr, alles Orig. + Verp.

Verk. SH 205 400 DM, SC 1224 300 DM, UMS II 50 DM, Super Off Raod, Waterloo, Tie Break, Team Yankee, je 35 DM, Superstar Ice Hockey, Lords of Conquest je 25 DM, Tel. 06732/5358

Superangebot! Verk. Atari ST 520, SF 314, Floppy, Color-Mon.-CM 8833, Logitech, Mouse, TV-Tuner, Diskbox, Joysticks u. Orig.-Spiele. für nur 850 DM. Tel. 040/582026, ab 16 Uhr

Verk. Italy 1990 Winners Edition für 45 DM und das Haus für 30 DM. Tel. 06485/1282, Montags, Mittwochs und Freitags erreichbar, alles Originale.

Verk. Lynx mit Slime World, Klax, Chips Challenge, Gates of Zendocon für 250 - 300 DM. Verk. auch Monkey Island, Kick Off, etc., Preis nach VB. Tel. 06874/944 Olli

Verk. Space-Quest III, Bermuda-Project, je 30 DM, Populous Data- Disk, Jump (Sport Sim), je 20 DM. Tel. 09546/1329 Andy, alles Orig.

Verk. Atari ST 520, Floppy + SM 124, Maus und Epson LX 400, mit dt. Handbuch, wegen Systemwechsel. Angeb. an: Müller Jens, Dr.-W.-Külz-Str. 8, O-8142 Radeberg

Suche Orig. Lemmings, Killing Game Show, Dungeon Master, Nitro, Turrican I, Preis VB. Tel. 07191/61729

PC-Engine

Wrestling von Human dringend gesucht, zahle absolute Höchstpreise. Falls ihr ein Human-Wrestling für PC-Engine besitzt, so ruft an. Tel. 0221/844726 Christian

Verk. für MD: Dang. Seed, Phelios, B-Squadron, Curse, Whip Rush, G + G's, A-Bequest; für PC-E: S-Harrier, Rock on, Armed-F., suche: D. Crush, Puzznic, SCI, St. Dragon. Tel. 0731/76634

Verk. PC-Engine, Bomberman, Jackie Chan, Out Run, Ninja Spirit, Mr. Heli, SonSon 2, Galaga 88, Dungeon Exp., Ordyne, Robokid, Wataru, P47; suche Famicom-Spiele. Tel. 02134/12201

Achtung!

Aus Platzgründen können wir nicht immer alle Kleinanzeigen abdrucken, die für eine Ausgabe bei uns eingehen.

Falls Eure Anzeige mal nicht veröffentlicht werden sollte, dann schickt einfach einen neuen Kleinanzeigencoupon für die nächste Ausgabe.



PC-Engine

Verk. meine PC Engine + CD-ROM (20 Cards), z.B. Tiger Heli, Gunhed, Son Son II, Cyber Core und noch mehr Games. 5 CDs: Fighting Street, Shanghai II, Side Arms, Wonder Boy III, Darius. Preis 500 DM (gut verp., kein Schaden), mit 5-Player-Adapter und 2 Joypads mit Dauerfeuer. Tel. 07161/37511 (Markus)

Schweiz!! Verk. PC-Engine, Super Grafx, mit 7 Spielen, für sFr 700, oder tausche gg. Mega Drive. Tel. 061/7119748 ab 19 Uhr

Suche für PC-Engine: Ninja Spirit, Devil Crash, Cry Axe II, Sobokan, Do Donku Don...etc.; verkaufe Dungeon Explorer + Formation Soccer. Tel. 02272/81428 Dietmar

Verk. PC-E RGB + 18 Top-Module + Zubehör (NP 1800 DM) für VHB 1199 DM, nur zusammen (Devilcrash, Gunhead, Tiger Heli, Splatterhouse, S. S. Soldier, Ninja Spirit). Tel. 05206/4133

Master System

Suche für Sega Master Y's, Ultima, Ph. Star, Wonderboy III, Lord of the Sword, Miracle Warriors, Castle of Illusion. Tel. 02272/81428 Dietmar

Verk. komplettes SMS, 100 % o.k., mit 6 Spielen (z.B. Mickey M., Alex Kidd IV, Wonderboy II), Preis nach VB, tausche und verkaufe auch Game-Boy-Spiele (z.B. Skate or Die, Fortr. of. Fear, Probotector). Tel. 089/8502942 Philip

Kaufe für SMS die 3-D-Brille, Space Harrier 3-D, Poseidon Wars 3-D + R-Type. Tel. 06569/361 Patrick

Verk. Sega Master System mit 29 Spielen, z.B. Ultima IV, Phantasy Star, Wonderboy 1-3 usw., sowie Lightpen und 3-D-Brille, NP 2500 DM, jetzt für 1300 DM. Tel. 07672/4336

Suche Psychofox und andere Games aller Art, auch Rollenspiele. Biete dafür Y's, Ghostbusters und andere. Suche Lightphaser + Game-Gear-Games. Suche SMD oder Game Gear. Tel. 04532/8675

Verk. Master-System mit 3-D-Brille, Light-Phaser und 9 Spielen (Alex Kidd I und IV, After Burner, Shinobi, Golden Axe, Rambo III usw.). Mutlu Yilmaz, Tel. 0951/69541

Mega Drive

Tausche MD-Games. Habe z.B. Budokan, Aeroblasters, Sonic The Hedgehog usw., Tel. 0831/61483, Martin ab 18 Uhr

Suche Sega Mega Drive/RGB + 2 Joypads + Netzteil + mind. 3 - 4 Top- Games, alles orig.-verpackt und 100 % o.k., biete bis zu 320 DM. Tel. 0711/7156548 Markus

Tausche Mega-Drive-, Game Gear-, MS- und PC-AT-Spiele, habe: Sonic, Devilish, Ultima IV, LHX, suche: Quack Shot, Out Run, Sim Earth etc. Heiko, Tel. 04936/7036 ab 18 Uhr

Suche für MD: Quak Shot, Batman, Aleste, Thunderforce III, Mystic Defender, Alienstorm, Last Battle, Gynoug, verk. E-Swat für 35 DM, Alex Kidd 30 DM, Strider 40 DM. Tel. 05206/4133

Verk. Space Harrier II 20 DM, Monster Lair 35 DM, Magical Hat 35 DM, Joe Montana Football 60 DM. Tel. 069/231660

Verk. und suche Spiele für Sega MD, z.B. Axes 30 DM; für PC-E Son II 40 DM, Basketball 35 DM u.s.w., verk. Mega ST 2 + 52 MB eingebaut, 1700 DM. Tel. 02822/52527

Verk. Thunderforce III 50 DM, Sonic 50 DM, Micky (Castle of I) 40 DM, oder tausche gg. Super Shinobi, Quak Shot, Aleste, Gynoug. Tel. 05193/6605 Johannes

Tausche MD-Module, habe z.B. Mystic Defender, Sword of V., Ishido, Populous, Sonic the Hedgehog, Marvel L., Elemental u. Gaiares, D. Tracy. Tel. 02366/84459 ab 18 Uhr, Peter

Tausche Amiga-Orig.: F-15 Strike Eagle II, F-16 Combat, Red Storm Rising, F-16 Falcon + MD 1, Great Courts 2, Op. Stealth dt., Lemmings, TU2, gg. SMD PAL + RGB + Joypad. Tel. 02134/53958

Tausche oder verk. folgende Mega Drive-Spiele: Golden Axe, Eswat, Phelios, New Zealand Story, Herzog II, Tatsujin, Altered Beast. Sven Wodarsch, Reinaldstr. 26, 5350 Euskrichen

Verk. MD-Spiele, z.B. Super Shinobi, Rambo III, Afterburner II, Herzog II, World Cup Italy 90, Hardball. Preise ab 40 DM. Tel. 08064/1007 ab 15 Uhr, Markus

Neo-Geo, Mega Drive, Famicom. Verkauf und Ankauf. Suche evtl. auch def. Konsolen. Klaus Rosenhahn, Tel. 02154/40096

Suche MD-Games und Mega Fan-Hefte, suche auch Famicom-Games. Detlef Rossol, Londonstr. 25, 3400 Göttingen, Tel. 0551/68364, bitte nur abends anrufen

Wer tauscht meinen Arcode Power-Stick (neu) gg. Phantasy Star II oder Might & Magic? Tel. 030/4322362

Suche Sonic, Aleste, Thunderforce III, Aero-Blaster, Ghouls'n Ghosts, Elemental Master, Sobokan, Kujaki OH 2, zahle 40 DM für Spiele, tausche auch. Habe E-Swat, Magical Hat. Tel. 040/314009 von 15 - 17 Uhr

Verk., kaufe, tausche die neuesten Mega-Drive-Games, habe Sonic, Marveland usw., suche Batman, Alienst., A.B. Tank, Turrican, Longsraiser. Tel. 0211/501539 ab 14 h, bis dann

Tausche MD-Module, habe Golden Axe, Mikkey Mouse, Budokan, WC Soccer, Eswat, suche: Mystic Defender, Monaco GP, Strider, Shadow Dancer, Hellfire. Tel. 0991/4306, Stefan

Tausche, (ver-)kaufe Module für Mega Drive, Super Famicom, PC-Engine & Game-Boy, suche Kontakte für gemeinsame Spieletreffs. Tel. 02101/519583 ab 19 Uhr

Verk. Gynough u. El. Master (50 DM), Amiga-Orig. Monkey Island 35 DM, Lemmings 30 DM, Ch. Challenge 30 DM, SwitchBlade II 30 DM, Monaco GP 30 DM u.v.m., Tel. 04131/51651

Tausche Mega PAL-Version mit RGB-Kabel und Phantasy Star II gg. RGB-Vers., Thomas Haslinger, Schloßweg 28, Tel. 08041/70978 ab 17 Uhr

Verk. Mega-Drive mit 9 Spielen (4 Mon. alt) für 800 - 900 DM, verk. Spiele auch einzeln, habe: PS2, Stricker, Moonwalker, M. GP, James Pond u.a., Tel. 05161/72021

Tausche brandneue Games, habe z.B. Sonic, Airbuster, Mickey M., Rambo III, G. Axe u.v.m., sowie G. Gear- u. Master-Spiele (GG Shinobi, Mickey Mouse). Tel. 09378/501, Raimund verl.

Tausche MD-Module, habe S. Shinobi, Eswat, Phelios, Herzog II und Tatsujin, kaufe: Module bis 40 DM. Sven Kehlen, Tel. 0212/815966, suche PBM-Auswertungsprogramm.

Kaufe, verk., tausche alles, was mit Mega-Drive, PC-Engine, Famicom, Game-Gear, Neo Geo, Gameboy, US-NES zu tun hat, kaufe ganze Bestände. Tel. 089/1403732 ab 13 Uhr

Verk., kaufe, tausche Konsolen + Spiele für Megadrive, Super Famicom, Gameboy, PC-Engine, suche Pilot Wings, Alien Storm usw., Tel. 04627/944 ab 18-21 Uhr, by Stefan

Verk. Phantasy Star II für 80 DM, Super Shinobi, Golden Axe und Shadow Dancer für je 60 DM. Dirk Jensen, Ostring 210, 23 Kiel 14, Tel. 0431/735052

Verk. ca. 25 MD-Games, z.B. J.M. Football, Lakers vers. Celtics, Super Hang On, Super Laegue Baseball, Golden Axe, Herzog II, Alex Kidd, Cyberball usw., Tel. 06473/1430

Verk. oder tausche Kings Bounty, Faery Tale, Crackdown, Wardner, Gynoug, Out Run; suche Ph. Star III + Might + Magic. Tel. 08142/17369

Hey Leute!! Tausche, kaufe MD- + Super Famicom- + Amiga-Software. Gilbert Brune, M-en-Baroeul-Str. 8, 4390 Gladbeck, Tel. 02043/44758 (bis 23 Uhr, danach Anrufbeantworter)

Tausche Populous, Elemental Master gg. Rainbow Islands, Aleste, suche Kontakte im Raum Oberasbach/Nürnberg, Horshack, Tel. 0911/698458 Anrufbeantworter

Sega-Mega-Drive-Module ges., zum Kauf oder im Tausch mit Gameboy (im Softease mit Game-Light und 5 Super-Mod.). Tel. 02403/37347

Verk. für Lynx: Klax, Rampage, C. Games, Roadblasters, B. Lightning, Gauntlet, Gates of Z., verk. Lynx + 1 Spiel nach Wahl für 100 DM. Tel. 02564/31046 Thomas

Tausche folgende Module: Populous, PGA, Phantasy Star II, Sword of V., Thunder II, Budokan, Shadow Dancer; suche: Klax, Kings B., Dick Tracy, Rainbow Islands, Batman u.a., Tel. 030/3635671 ab 18 h

Verk. oder tausche Might & Magic, Tiger Heli, Faery Tale, Super Hydlide, Klax, Mickey Mouse, Lynx, Slime World, Electrocop, Gates of Z., Tel. 089/3613905 ab 18 Uhr

Verk. E-Swat, Populous, Super Shinobi, Budokan, Shadow Dancer, Forgotten Worlds gg. Columns, Dragoncristle, 2 MD-Pads, Netzteil, def. Mega Drive. Tel. 09132/2884 Martin

Verk. Dick Tracy (jap.), Eswat dt. und Ghostbusters dt. für je 40 DM. Tel. 040/662714, nach Robert fragen

Game Boy

Verk. meine Gameboy-Module. Liste anfordern bei: Dirk Pilz, Warburghof 18, 3000 Hannover 61

Verk. Gameboy mit 12 Modulen für 500 DM (Contra, D. Dragon, Tennis, Tetris, Nemesis, Radarmission, Piperdream, F. Fields, Pinball, Dr. Mario, Matchmania). Tel. 05206/4133

Verkaufe + tausche GB-Module, habe Twin-Bee, Nemesis, Motocross, Tetris, F-1 Race, 4-PA; suche gute Module mit Anleitung, z.B. Hyperload R., Mickey M., Tel. 07471/72308 von 18 - 18.30

Wanted!! Game-Gear-Anleitung dt., GG-Shinobi-Anl. dt., Module wie Mickey Mouse, Wonderboy und andere. Angebote an. Tel. 07161/817799 * Gameboy gesucht.

Verk. für Gameboy: Tennis, Super Mario Land, Spiderman, Gargoyles Quest je 30 DM, Game-Light 15 DM, 100 % o.k., Alexander Di Giovanni, Breslauer Str. 3, 8225 Traunreut

Verk. die 3 Superspiele Dr. Mario, Kwirk und Pinball zum Superpreis von 110 DM. Benedikt Leurs, Tel. 02833/5483

Game Boy-Fans!! Suche Euch zwecks billigen Einkaufsmöglichkeiten und organisiertem Tausch. Tauschlisten (was? wofür?), evtl. Clubgründung. Tobias Bosler, Blumenstr. 11, 7316 Köngen

Tausche GB mit 15 Spielen gg. Game Gear oder Atari Lynx (mit ca. 8 Spielen). Tel. 089/3144661, Florian verl.

Verk. GB inkl. Game-Light und Spiele: Tetris, S. Striker, Quix, F. of Fear, D. Dragon, für 270 DM. Tel. 02304/41679 ab 14 Uhr, fragt nach Sebastian

Verk. die GB-Spiele Paperboy u. Spider Man mit Anl. für 40 DM pro Spiel. Beide zus. für 90 DM. Tausche auch beide gg. Gremlins II + Anleitung. Tel. 05203/1748

Verk. oder tausche Quarth und Bad'n Rad für 45 DM. H. Schattauer, Johannes-Calvin-Str. 11, 6507 Ingelheim, Tel. 06132/85222

Verk. die Spiele: Nemesis, Karmoni, Operation, C., Turtles, Tausch auch mgl., bitte anrufen bei: Mark Fechner, Tel. 02561/82053

Verk. Super Mario Land und Turtles für je 20 DM, oder tausche beide Games gg. Final Fantasy Legend. F. Wendt, Krupunder Grund 46, 2083 Halstenbek

Verk. Gameboy mit 5 Spielen: Tetris, Super Mario Land, Solar Striker, Dr. Mario, R-Type, für 300 DM, 102 % o.k., tausche Lynx-Modelle. Tel. 0551/58267 Arni

Verk. Gameboy 90 DM und 12 Spiele, z.B. WWF Superstars, N.W.-Cup, Tennis, Golf. Tel. 06172/78860

Suche für GB G-B-Wars, Sword of Hope, Batman, Castlevania, 100 % o.k. (mit Anl.), zahle 25 DM, suche Final F. für 35 DM. Tel. 02331/588104 19 - 21 Uhr, fragt nach Sven

Verk. Gameboy + Tetris + Gargoyles Quest + Chessmaster (alles org. verp.) für VB 210 DM. Tel. 02265/9258

Verk. Game Boy + Game-Light + Dialogkabel + 8 Spiele für 350 DM. Tel. 0231/553103 ab 19:30, Björn

Gamepower!! Der Club für Gameboy- und Game-Gear-Spieler. Wir bieten auch Peisausschreiben. Infos kostenlos. Tel. 030/3022595

NES

Verk. für NES: Castlevania I, Faxanadu je 45 DM, beide 80 DM oder tausche gg. S. Mario II, Blades of Steel. Tel. 02272/81428 Ditmar

Verk. NES inkl. Four-Score plus NES-Max + 3 Joypads und 10 Spiele, z.B. Mega Man II, Blades of Steel, Super Spike V-Ball, SMB 1 und 2 für VB 800 DM. Tel. 0511/773606

Verk. NES + 7 Spiele + umgebaut + 3 Joysticks + Netzteil usw., Spiele z.B. Chip'n Chap, Mega Man 3, World Wrestling usw., Markus Tel. 09179/5445

Verk. NES-Spiele: Zapper + To the Earth 80 DM, Tennis 35 DM, Wizzards an Warriors 50 DM. Stefan Pohl, Strindbergstr. 17 b, 3500 Kassel, Tel. 0561/27662

Tausche NES-Module!! Suche SMB 3, Duck Tales, Mega Man 1 (Europ.), interessiere mich auch für Tips + Tricks. Tel. 02275/4123 ab 19 Uhr, fragt nach Fabian

Suche Super Famicom!! Am besten mit Spielen wie Final Fight, F-Zero etc., zahle angemessenen Preis. Tel. 04722/774

Verk. NES-Module: z.B. Golf, Volleyball, Soccer Pinball, Exite Bike, jeweils 40 DM, Lord Triangle und Super Off Road 50 DM. Tel. 06204/76165 ab 18 Uhr, Ralf

Verk. NES (fast neu) mit 7 Super-Spielen (Zelda II, Faxanadu, The Goonies II, Super Mario Bros 2, Castlevania, Super Mario Bros, Ice Climber, für 400 DM, NP ca. 1000 DM. Tel. 089/171660

Verk., tausche, kaufe Konsolen und Spiele. Habe Super Famicom, Gameboy, Megadrive, PC-Engine, suche Pilot Wings, Alien Storm usw., Tel. 04627/944 ab 18 - 21 Uhr, Stefan

Verk. NES-Spiele, u.a. Section-Z., Punch Out, Metroid, Kid-Icarus, Wizzards Warriors, Mach-Rider, Ice-Climber. Tel. 05146/8762 (verk. billig)

Verk. 10 NES-Games für 500 DM (Zelda 1+ 2, evtl. einzeln). Mega Drive: Tausche Ghost'n Gouls, Budokan gg. Thunderforce III, James Pond und Klax. Tel. 05231/21409 Dierk

Verk. Nintendo-Grundgerät mit 6 Spielen und Zapper für 400 DM VB, 2 Jahre alt. Dennis Peters, Tel. 04101/71819

Verk.: A Boy and his Blob für 50 DM, Silent Service für 80 DM, und Battle of Olympus für 50 DM. Tel. 089/3613905 ab 18 Uhr

Tausche 1 Monat altes NES-Spiel Simons Quest gg. Zelda II (Europa- Version). Tel. 06629/6533

Verk.: Nintendo-Anlage (55 Spiele), Matte und Extra-Joystick für 500 DM, außerdem verk. ich Gameboy mit 4 Top-Spielen für 300 DM, alles neuwertig. Tel. 0761/800904

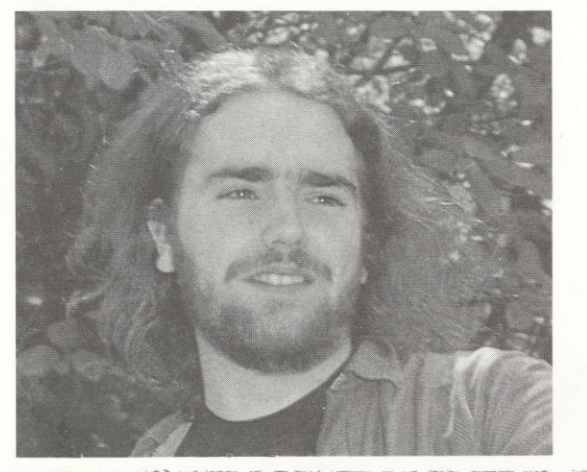
Nintendo mit 3 Spielen (D. Dragon II, TMHT, SMB I) zu verk., 250 DM, alles 100 % o.k., Moritz Pipahl, Arnulfstr. 8, 4000 Düsseldorf 11, Tel. 0211/570304

Verk. NES + 26 Spiele + Max-Controller, fast alle Spitzenspiele, ca. 1150 DM, außerdem suche ich ein Sega Game Gear mit Spielen. Tel. 02204/81374, fragt nach Timo

Verk. NES-Spiel "Black Manta", 1 Monat alt, in Top Zustand. Ruft schnell an unter Tel. 06151/52267

WHO IS WHO?

JONATHAN HARE



Jonathan Hare wurde am 20. 1. 1966 in Illford, Essex, geboren. Er studierte Kunst und Englisch, später "Theatre Design", bevor er 1984 sein erlerntes Wissen als Angestellter in einem Supermarkt anwenden konnte. Ein Jahr später ging er bereits stempeln, bis ihm Chris Hare (mit dem er seit seinem 16. Lebensjahr in einer Band spielte), einen Job als Grafiker vermittelte. 1986 war es dann soweit: Zusammen mit Chris gründete er das Programmierteam Sensible Software, das mit dem C-64-Spiel "Parallax" auch gleich den ersten Hit landete. Was danach kam, ist Softwaregeschichte: Mit "Wizball", dem "Shoot 'em Up Construction Kit", "Microprose Soccer" und "Mega-lo-Mania" sind John und Chris Dauerabonnenten auf einen Platz in den englischen Softwarecharts geworden. Für Ocean programmieren die beiden langhaarigen Sensible-Kollegen momentan die Wizball-Fortsetzung "Wizkid". *wi*

Softography:
Grafik zu Skyfox, Flyer Fox und International Karate (alle Spectrum), RMS Titanic und Trivial Pursuit (beide C 64); als Sensible Software: Sodov the Sorceror (1985, nur C 64-Version), Twister (1986, Spectrum-Version), Galax-i-birds (1986, C 64), Parallax (1986, C 64), Wizball (1987, C 64), Oh No! (1987, C 64), SEUCK (1988), Microprose Soccer (1988, C64), International 3-D-Tennis (1990), Insects in Space (1990, C 64), Mega-lo-Mania (1991), Wizkid (1991)

WHO IS WHO?

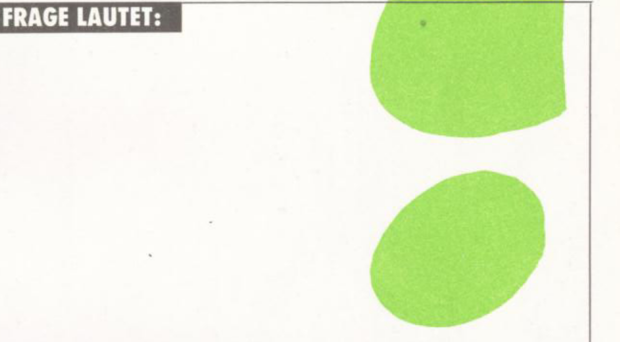
ROBERT GIEDT

Robert Giedt wurde am 9. September 1965 in Seattle, Washington, geboren. Nach dem Besuch der "University of California" startete Robert am 10. November 1989 seine berufliche Laufbahn bei Spektrum Holobyte. Heute arbeitet er, zusammen mit den Programmierern Erick Jap, Kuswara Pranawahadi, Gary Stottlemeyer, Ian Falicov und Mike Manusco, an der neuesten Version der Edelsimulation "F-16 Falcon".

Softography:
Robert Giedt arbeitete seit dem 10.11.89 an folgenden Projekten:
Faces (MS-DOS, Mac, Amiga)
Stunt Driver (MS-DOS)
Vette (Mac)



HR FRAGT — DR. BOBO ANTWORTET



Ihr sitzt im Dungeon fest und jemand hat den Schlüssel weggeworfen?
Ab jetzt kein Problem mehr: Unser Fachmann für aussichtslose Situationen, Prof. Dr. Dr. Bobo, weiß Rat. Ein paar Zeilen von Euch auf dieser Karte und die Problemlösungsbrigade tritt in Aktion. *vw*

MEINE FRAGE LAUTET:

Mit 5 Mark dabei!



Private Kleinanzeige in



Bitte veröffentlichen Sie in der nächst erreichbaren Ausgabe von POWER PLAY den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

❒ **Amiga** ❒ **C 64/128** ❒ **MS-DOS-PCs** ❒ **Atari ST** ❒ **Master System** ❒ **Mega Drive** ❒ **NES**
❒ **GameBoy** ❒ **PC-Engine** ❒ **Kontakte** ❒ **Diverses**
DM 5,- liegen ❒ bar ❒ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Private Kleinanzeige (maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!
Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Datum (Absender umseitig, bitte nicht vergessen) Ort Unterschrift

Absender:

Name, Vorname ____________________

Straße, Hausnummer ____________________

PLZ, Wohnort ____________________

Telefon(Vorwahl) ____________________

Datum, Unterschrift ____________________

DR. BOBO-KARTE

Die 60 Pf Briefmarke hier aufkleben!

Antwortkarte

Markt & Technik Verlag AG

Power Play

Redaktion

Hans-Pinsel-Straße 2

8013 Haar bei München

INTERVIEW

Was wäre für Sie das größte Unglück? Frau und Kind zu verlieren

Was ist für Sie das vollkommene irdische Glück? Nicht ans Geld denken zu müssen, bevor ich etwas tue

Welche Fehler entschuldigen Sie am ehesten? Alle, unter denen ich nicht zu leiden habe

Was hassen Sie am meisten an einer Softwarefirma? Späte Bezahlung und das Dreingerede ins Spieldesign

Ihre Lieblingsmaler/Grafiker? Marc Chagall

Ihr Lieblingsmusiker/Komponist? Pink Floyd, BJH

Ihr Lieblingsprogrammierer? Chris natürlich

Welche Eigenschaften schätzen Sie bei einer Frau am meisten? Weiblich- und Unabhängigkeit, Intelligenz und eine ausgeprägte Libido

Ihre Lieblingsbeschäftigung? Komponieren und Sport im Fernsehen anschauen

Ihr bestes Spiel? Wizball oder Mega-lo-Mania

Ihr schlechtestes Spiel? Oh No!

Wer oder was hätten Sie sein mögen? Ein Minnesänger im dunkelsten Mittelalter

Ihr Hauptcharakterzug? Beharrlichkeit

Ihr größter Fehler? Ungeduld

Welche Programmierer sehen Sie als die härteste Konkurrenz an? Die Bitmaps und Bullfrog

Ihr Lieblingsschriftsteller? C.S. Lewis

Was verabscheuen Sie am meisten? Alles, was sich mir in den Weg stellt

Welche geschichtlichen Gestalten verabscheuen Sie am meisten? Al Capone

Das schlechteste Programmierteam? Electric Pencil Company

Welche militärischen Leistungen bewundern Sie am meisten? Keine — obwohl Völkermord ein faszinierender Versuch ist, ein wenig Gott zu spielen

Ihr erstes Computer- oder Videospiel? Pong — da war ich zehn oder elf

Welche Gestalt der Softwareszene verabscheuen Sie am meisten? Stuart Bell

Ihr Lieblingscomputer? Amiga

Mit wem möchten Sie zusammenarbeiten? Neil Young

Ihre gegenwärtige Geistesverfassung? Mangel an Inspiration — ich müßte mich ausruhen, aber ich kann nicht

Ihr Motto? There's nothing to lose

Bitte sagen Sie uns hier, ob Sie einen Computer haben und welchen, für welchen Sie sich interessieren und welche Themen Sie sich wünschen.

Für die nächsten Hefte wünsche ich mir folgendes Thema:

____

____

Ich besitze einen Computer: ☐ Ja ☐ Nein

Wenn ja: Welchen Computer: ____________________

Wenn nein: Für welchen interessieren Sie sich, bzw. welchen wollen Sie kaufen?

____

____

Absender

Name /Vorname: ____________________

Straße: ____________________

PLZ/Ort: ____________________

Telefon: ____________________

Bitte frankieren, 60 Pfennig

Antwortkarte

Power Play

Kleinanzeigen

Markt&Technik Verlag AG

Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

INTERVIEW

Was wäre für Sie das größte Unglück? Die Fähigkeit zu schreiben zu verlieren. Verläßt mich die "Muse", wüßte ich nicht, was ich tun soll.

Was ist für Sie das vollkommene irdische Glück? Eine Welt, in der Katzen und Hunde in vollkommener Harmonie miteinander leben.

Welche Fehler entschuldigen Sie am ehesten? Wenn jemand versucht, sein Bestes zu geben und dabei einen Fehler begeht.

Was hassen Sie am meisten an einer Softwarefirma? Mangelnde Originalität.

Ihr Lieblingsmaler/Grafiker? M.C. Escher.

Ihr Lieblingsmusiker/Komponist? Beethoven und Metallica.

Welche Eigenschaften schätzen Sie bei einer Frau am meisten? Ich lache gern, so ist mein größter Anspruch, jemanden zu haben, der zusammen mit mir lacht.

Ihre Lieblingsbeschäftigung? Ich sehe mir entweder American Football an oder schreibe Gedichte.

Ihr Lieblingsprogrammierer? Bill Budge (Pinball Construction Set, Raster Blaster).

Ihr schlechtestes Spiel? "Bloody Murder" für den Apple II. Das Ding ist wirklich krank.

Wer oder was hätten Sie gerne sein mögen? Football-Spieler, Stock-Car-Fahrer oder Regisseur.

Ihr Hauptcharakterzug? Zuverlässigkeit.

Ihr größter Fehler? Eine Schwäche für Pizza.

Welche Programmierer sehen Sie als die härteste Konkurrenz an? Origin.

Ihr Lieblingsschriftsteller? Ich habe keinen "Lieblingsschriftsteller". Was ich lese, hängt von meiner Stimmung ab. Stephen King, Dan Simmons und J.R.R. Tolkien.

Was verabscheuen Sie am meisten? Unproduktivität. Eine Umgebung, in der Leute nicht ihr Potential ausschöpfen.

Welche militärischen Leistungen bewundern Sie am meisten? Desert Storm war unglaublich gut geplant und durchgeführt.

Ihr erstes Computer- oder Videospiel? Star Trek auf einer großen VAX.

Welche Gestalt der Softwareszene verabscheuen Sie am meisten? Die Mario Brothers. Diese Typen nerven mich total.

Ihr Lieblingscomputer? Mac

Mit wem möchten Sie zusammenarbeiten? George Lucas.

Ihre gegenwärtige Geistesverfassung? Total müde, aber in Hochstimmung

Ihr Motto? Perfektion ist die einzig wahre Lösung.

Kontakte

Kommt alle zum ST/XL-Treffpunkt am 22.09.91 in 8501 Puschendorf, Saalbau. K. Schmotzer, Tel. 09101/2432

Double Trouble - Sega-, Nintendo- und Mega Drive-Club, bietet: Zeitung, Tips, Laden, Hotline, Kontakte usw. — Double Trouble, einer der besten Clubs Europas!! Tel. 030/6849816

Crash!! Der Wahsinnsclub für alle Videospiel-Computer-CD-ROM- Systeme. Hotline Mo - Fr. bis 16 Uhr, danach und am Wochenende bitte kein Anruf. Tel. 0621/22087

Suche Kontakt zu Amiga-Usern in der ganzen Welt. Liste an: Detlef Bahr, 7000 Stuttgart 1, Urbanstr. 126

Suche Mega-, Sega- u. NES-Spieler zum Tausch und für Kontakte. Raum BS - WOB - GF. Tel. 05371/52222

Verk., tausche, kaufe ständig Konsolen und Spiele für Mega Drive, Super Famicom, Game Boy, PC-Engine. Tel. 04627/944 ab 18 - 21 Uhr, Stefan

Wer noch Lust hat, beim Empire-Club mitzumachen, der sich mit dem gleichnamigen Strategiespiel befaßt, schreibt an: U. Thies, Nelkenweg 29, 5308 Rheinbach

Suche zuverl. Tauschpartner für MS-DOS 5,25". 100 % Antowrt, schickt Eure Liste an: Kai Schäfer, Meisenweg 3, 3589 Knüllwald-Oberbeisheim

Alle Systeme!! Computerclub!! Info gg. frankierten Rückumschlag bei Andreas Nagerl, Hochplattenweg 4, D-8212 Übersee

Gamepower!! Der Club für Gameboy- und Game-Gear-Spieler. Wir bieten Preisausschreiben. Info kostenlos: Tel. 030/3022505

Suche zuverlässigen Tauschpartner für MS-DOS 5,25". 100 % Antowrt, schickt Eure Listen an: Kai Schäfer, Meisenweg 3, 3589 Knüllwald-Oberbeisheim

Verschiedenes

Suche NES-Spiele zum Tausch. Ich habe Mega Man 2, Legend of Zelda usw. zum Tausch gg. Baron Billy, Silent Service usw., Tel. 07744/5127 Markus ab 18 Uhr

Verk. Orig.: Amiga: Das Boot 45 DM; C 64-Disk: Herz von Afrika 25 DM, Magic Formel 60 DM, Datas. 20 DM; C 64-Cass.: Knight Games 15 DM. M. Scholder, Grabenstr. 6, 7213 Dunningen 1

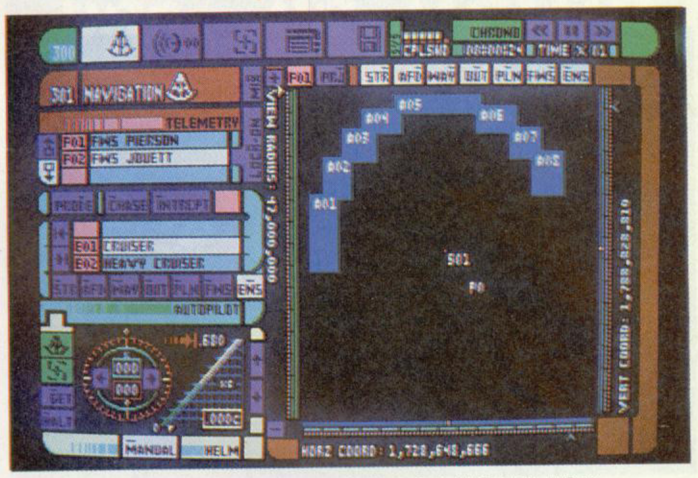
Suche dringend Module fürs Neo Geo, z.B. Ninja Combat, aber auch Mega Drive-, Super Famicom-, PC-Engine-Module. Tel. 05175/1792 Steffen

Zahle bis zu 100 DM für leere Telefonkarten. Einfach anrufen: 0921/44944 ab 18 Uhr. G. Tischler, Richthofenhöhe 2 D, 8580 Bayreuth

Kaufe, tausche, verkaufe Module fürs Neo Geo, Super Famicom, Mega Drive und Game Boy. Tel. 02872/3669 (Thorsten9

Tausche Atari-Spiele, suche Lemmings, Cadaver, Populous, Spindizzy und andere. Verk. auch Originale (preiswert). Ulrich Ossa, An der Schelpe 8, 3470 Höxter 1

SCHLACHT IM MENUE



Computer im 24. Jahrhundert: wenig Komfort (MS-DOS, VGA)

Rules of Engagement

Sternenkriege ohne Action, dafür mit jeder Menge Strategie bietet "Rules of Engagement" von Omnitrend/Mindcraft. Als Flottenkommandant werden Sie mit mehreren Raumschiffen auf die Reise geschickt, unterschiedliche Missionen zu bestehen. Dank modernster Computertechnik steuern Sie das Raumschiff quasi allein. Sie geben an einer Computerkonsole Kommandos, die dann durchs Schiff an die entsprechenden Stationen weitergeleitet werden. Diese Computerkonsole sehen Sie auch auf dem Bildschirm Ihres Heimcomputers. Gesteuert wird am besten mit einer Maus, mit der Sie sich durch eine ganze Reihe von Menüs klicken können: So gibt es Extramenüs für die Bereiche Kommunikation, Taktik und Waffen, Navigation und Computerdaten. Im letzten Teil können Sie Daten über die einzelnen Schiffe und deren Kapitäne einsehen. *bs*

geht so

Wenn Displays im 24. Jahrhundert so aussehen, dann hat jemand in den nächsten 400 Jahren was gegen Benutzerfreundlichkeit gehabt. Die bunten Displays sind unübersichtlich und sehen nicht besonders professionell aus. Da es ansonsten nicht viel Grafik zu sehen gibt (höchstens eine Vorder- oder Seitenansicht eines Schiffes im Zielfernrohr), macht "Rules of Engagement" optisch nicht allzuviel her. Zweckmäßige Soundeffekte sind vorhanden, schön sind sie nicht. Das Menüsystem ist auch sonst nicht optimal: Will man ein neues Spiel beginnen, muß man sich erst umständlich und durch viele Menüs klicken. Trotzdem ist das Spiel nicht so schlecht.

STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Mindcraft, Omitrad, Zirka-Preis: 110 Mark

MS-DOS 59 %	AMIGA
Grafik: 45 % Sound: 41 %	in Vorbereitung
Schwierigkeit: einstellbar	
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

Müttergenesungswerk



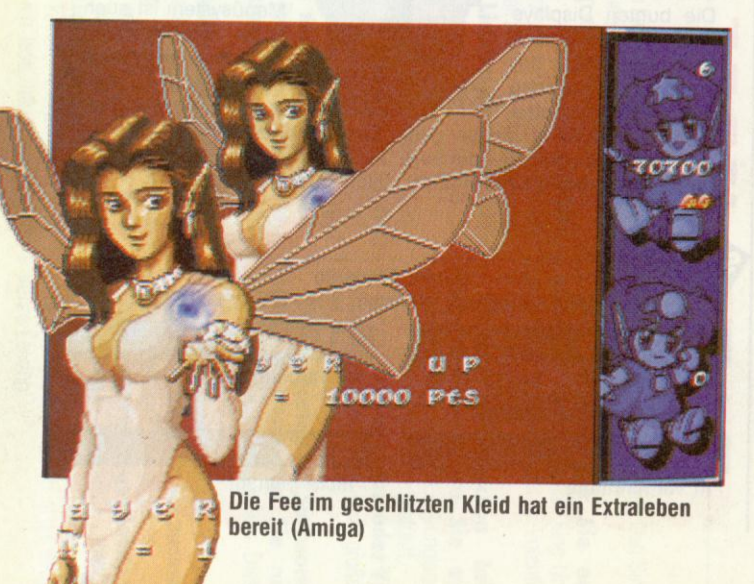
Im Umgang mit Kidnappern verstehen die Elfenschwestern keinen Spaß (Amiga)

Rodland

Liebhaber zuckersüßer Plattformspiele haben zwei neue Heldinnen: Die Elfenmädels Tim und Rit erreichen einen ähnlichen Herzigkeits-Level wie die Akteure solch kuscheliger Sprite-Ansammlungen wie "Bubble Bobble" oder "New Zealand Story". Doch wenn die Monster noch so nett aussehen, ist hier Gnade völlig unangebracht. Ein Oberdämon hat nämlich die Mami von Tim und Rit entführt. Muttern schmachtet jetzt in der Kerkerzelle eines Turms vor sich hin, doch die schlagräftigen Schwestern lassen die geknebelte Erziehungsberechtigte schon nicht verkommen. Papa drückt den Töchtern noch je ein Zauberstöckchen in die Händchen und schon kann die Befreiungsaktion losgehen.

Ihr steuert Tim, während ein zweiter Spieler Rit über den Bildschirm bewegen kann. 40 verschiedene Bilder müssen von Monstern gesäubert und diverse Obergegner überstanden werden, bis die Familie wieder zusammengeführt ist. In jedem Bild stehen Plattformen und Leitern herum, die erklommen werden können. Durch Joystick-Bewegung nach oben oder unten und gleichzeitigen Druck auf den Feuerknopf baut Ihr außerdem eine zusätzliche Leiter. Die Bewegungsfreiheit ist so immens und erlaubt verschiedene Spieltaktiken, um die Monster in jedem Level der Reihe nach zu vermöbeln. Ist ein Bösewicht in Reichweite Eures Zauberstocks, müßt Ihr ein paar mal den Feuerknopf drücken, um das Opfer mehrmals gegen den Fußboden zu rammen. Kopfschmerzgeplagt verschwindet das Monster vom Bildschirm und hinterläßt einen Bonusgegenstand. Ihr kommt so zu Bomben, die anderen Schurken gezielt an die Nase gekickt werden können, Punktegutschriften, Dynamitdetonationen oder gar einem Flammenwerfer.

Das Aufgebot an Gegnern ist wohl durchdacht. In höheren Levels kommen immer wieder neue Schnutziputzi-Sprites dazu, die bestimmte Angriffstaktiken haben. Einige süße Schurken tippeln nur in der Gegend herum; fortgeschrittene Unholde werfen auch mit massiven Gegenständen um sich. Sammelt Ihr vor der Vernichtung aller Monster alle Blümchen in einem Level auf, verwandeln sich die restlichen Gegner in radieschenähnliche Buchstabenspender. Habt Ihr genug Lettern aufgesammelt, um das Wörtchen "Extra" zu bilden, wird ein Bildschirmleben spendiert. *hl*



Die Fee im geschlitzten Kleid hat ein Extraleben bereit (Amiga)



Da freut sich der Amiga: Nach langer Sommerloch-Ödnis ist mit Rodland die höchst akkurate Umsetzung eines witzigen Spielautomaten erschienen. Geschicklichkeitsfans, die zuletzt mit solchen Zumutungen wie "Monster Business" geschlagen wurden, fühlen sich in den Plattformspiel-Himmel versetzt. Rodland variiert geschickt bekannte Elemente dieses Genres mit Taktik (Leiterbau) und Action (Monsterklopfen). Die Grafik ist vom Intro bis zu den Obergegnern im naiv-netten Stil konsequent durchgestylt, beim Sound wird nicht mit solide abgemischten Stereoeffekten gegeizt und eine speicherbare High-score-Liste wurde auch nicht vergessen. Rodland ist das beste Plattformspiel auf Computern seit New Zealand Story. Der Zwei-Spieler-Modus treibt die Motivation in besonders lichte Höhen, aber auch alleine spielt man die Knuddelorgie immer wieder gerne.

geht so

Storm hat eine bezaubernd kompetente Umsetzung des Jaleco-Arcade-Hits abgeliefert. Trotz einfachem und wenig komplexen Spielablauf fesselt Rodland Amateur-Gambler und Spieleprofis gleichermaßen an den Bildschirm. Die Lebensweisheit "Weniger ist mehr" wurde selten überzeugender vermittelt. Im Zeitalter von Shurikans, Fire-and-Forget-Raketen und Smart-Bomben kommt so ein putziges Geschicklichkeitsspiel gerade recht. Da neben Spielkonzept auch Technik, Grafik und Sound heiter stimmen, steht dem verdienten Chart-Erfolg nichts mehr im Weg. Ich hoffe, daß dieses Programm für zukünftige Automatenadaptionen auf dem Amiga wegweisend ist.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Storm, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS nicht geplant	**AMIGA 76%** Grafik: 73% Sound: 70% Schwierigkeit: mittel
ATARI ST in Vorbereitung	**C 64** in Vorbereitung



Keine Angst vor großen Tieren (Amiga)

HANS-GUCK-IN-DIE-LUFT



Nettes Spielprinzip mit technischen Mängeln (ST)

Builderland

Auf den ersten Blick wirkt Loriciels "Builderland" wie ein Verschnitt des beliebten "Mario/Wonderboy"-Jump' n'Run-Themas. Horizontal scrollt eine bunte Landschaft mit Abgründen, Steigungen und heimtückischen Fallen. Der anonyme Held des Spiels kann jedoch weder springen, noch sich ducken. Die zahlreichen Hindernisse umgeht er deshalb nicht selbständig, vielmehr muß er vom Spieler vor den mannigfaltigen Gefahren beschützt werden. Dieser sammelt hilfreiche Gegenstände und plaziert sie so auf dem Weg, daß Fallen zerstört oder Gruben aufgefüllt werden. Ihr steuert nicht den fröhlich voranschreitendenen Helden, sondern einen Cursor, mit dem man die Objekte anklickt. Einige Gegenstände aktivieren sich von selbst, wenn der Wandersmann sie erreicht. Geht's irgendwann nicht mehr weiter, z.B. weil es der Spieler versäumt hat, eine Leiter vor der Felswand zu plazieren, muß die Spielfigur zerstört werden, um einen weiteren Gehversuch starten zu können. Paßwörter und ein Continue-System erleichtern den Neustart. *wi*



Das Spielgefühl kennt man mittlerweile: Builderland ähnelt einer abgespeckten "Brat/Lemmings"-Variante. Hektisch werden Symbole angeklickt und wieder abgelegt, auf daß man dem kleinen Abenteurer einen sicheren Weg ebnet. Ein Gegenstand, der zum Überwinden eines Hindernisses notwendig ist, findet sich grundsätzlich ein paar Schritte weiter; richtige Entdeckeratmosphäre kommt dadurch nicht auf. Optisch und akustisch ist Builderland blasser Durchschnitt. Über Landkarte und Continues freuen sich Geschicklichkeitsfanatiker, etwas mehr technischer und spielerischer Feinschliff hätten sich durchaus positiv auf das Produkt ausgewirkt.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Loriciels, Zirka-Preis: 70 Mark

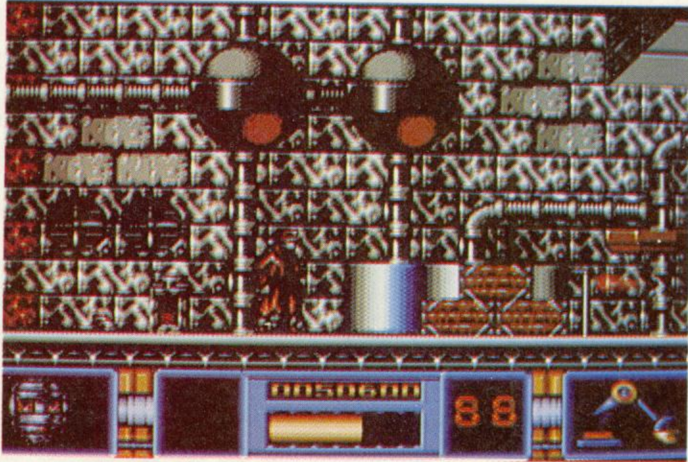
MS-DOS — nicht geplant

AMIGA 54 % — Grafik: 48 % Sound: 39 % — Schwierigkeit: mittel

ATARI ST 54 % — Grafik: 48 % Sound: 39 % — Schwierigkeit: mittel

C 64 — nicht geplant

Ich seh' schwarz



Der Film war ein Hit, doch das Spiel kommt nicht mit (Amiga)

Darkman

Kaum spielt ein Film mehr als 9,80 DM ein, schon steht eine Softwarefirma Gewehr bei Fuß und präsentiert spätestens zur Videoveröffentlichung das passende Computerspiel. Ocean hatte hier in letzter Zeit ein glückliches Händchen und konnte mit dieser Methode einige Top-Ten-Hits landen.

Spielerisch orientiert sich "Darkman" am actionlastigen Kinovorbild. In der Gestalt des Titelhelden müßt Ihr sechs unterschiedliche Levels samt Zwischensequenzen (Fotos knipsen im "Operation"-Stil) überstehen. Die meisten Spielstufen sind eine Mischung aus Prügel- und Jump'n'Run-Szenarios. Gescrollt wird dabei von rechts nach links, im Notfall weicht man auch nach oben und unten aus. Zur Entspannung dürft Ihr Euch im fünften Level an einen Hubschrauber hängen. In dieser heiklen Position wollen Euch einige Lastwagenfahrer und Granatenwerfer an die Kehle. Extras gibt's leider keine. Sämtliche Angriffs- und Ausweichmanöver muß Darkman (beinahe) unbewaffnet meistern. *mg*



Ocean setzt auf Beständigkeit: Ihre zahlreichen Filmumsetzungen sind fast alle nach dem gleichen Muster gestrickt: Ein professionelles Ambiente verbindet uninspiriert zusammengewürfelte Minispielchen. Diesmal werden uns ein mieser "Double Dragon"-Verschnitt, ein mäßiges Jump'n'Run, ein passabler Reaktionstest und ein paar merkwürdige Geschicklichkeitsszenen vorgesetzt. Das Ganze ist zwar keine totale Katastrophe, doch ohne den Film-Background würde heutzutage keine vernünftige Softwarefirma einen solchen Mittelmaß-Mix veröffentlichen. Die Amiga-Version gibt optisch logischerweise mehr her und spielt sich minimal besser als die C-64-Umsetzung.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Ocean, Zirka-Preis: 50 bis 90 Mark

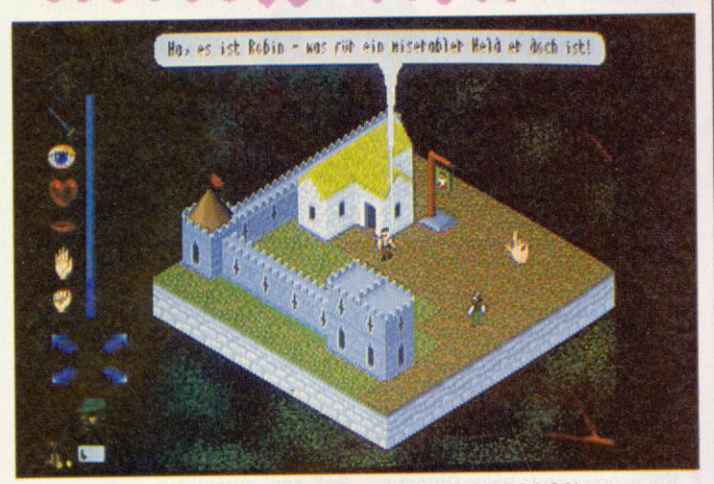
MS-DOS
nicht geplant

ATARI ST
in Vorbereitung

AMIGA 53%
Grafik: 67% Sound: 59%
Schwierigkeit: mittel

C 64 46%
Grafik: 62% Sound: 50%
Schwierigkeit: mittel

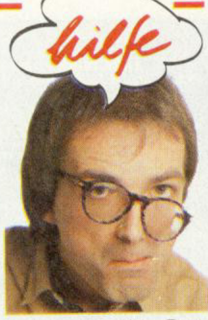
Waldesfrust



Was für ein miserables Spiel es doch ist... (MS-DOS/VGA)

Robin Hood

Halt ein, Little John! Was knirscht und rumpelt in weiter Ferne? Ist's eine Kutsche des Sheriffs, prall beladen mit güldnen Münzen? Oder mag's gar ein Diskettenlaufwerk sein, dessen Lesekopf widerstrebend von Track zu Track eilt? Letzteres ist der Fall, liebe Waidmänner, denn Robin Hood, der König der Diebe, Rächer der Enterbten, Hüter der Abonnenten (und so weiter) hat's zu Computerspielehren gebracht. In einem Icon-Anklick-Action-Adventure steuert Ihr ein krümeliges Robin-Sprite über eine scrollende Landschaft, die von schräg oben gezeigt wird. Der Sheriff von Nottingham (parteiübergreifend als außerordentliches Ekel anerkannt) hat Robins Burg besetzt. Die Frage ignorierend, seit wann Robin Hood Burgherr ist, durchstreift Ihr die Gegend, um das Unrecht zu bekämpfen. Man plaudert mit Leuten, hält Ausschau nach Verbündeten und läßt auch mal ein Pfeilchen schwirren. Eine Art "Heldometer" zeigt an, ob Eure Taten eines Robin Hoods würdig sind. Also vergeßt nicht, erbeutete Schätze brav den Armen zu geben. *hl*



Was macht der schlaue Programmierer, wenn er ein einfallsloses Action-Adventure gut tarnen will? Er klammert sich an den aktuellen Robin-Hood-Boom und verpaßt seinem Spielchen eine "Populous"-ähnliche Grafik. Daß das vermeintlich anspruchsvolle Programm sich als Softwarezitrone entpuppt, merkt der aufmerksame Spieler aber sehr rasch. Außer der deutschen Übersetzung der Bildschirmtexte gibt's nicht viel Nettes, was man über Robin Hood sagen könnte: Ein Action-Adventure mit einer Handvoll Icons, viel Leerlauf und massig Mickergrafik. Spaß und Spannung? Nix da. Der König der Diebe hat Sand im Getriebe. Dann schon lieber den Film.

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Millennium, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS 27%	**AMIGA**
Grafik: 36% Sound: 29%	in Vorbereitung
Schwierigkeit: mittel	
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant

Kicker, die Zweite



Bei den geschmeidig animierten Torszenen macht das Zuschauen Spaß (Amiga)

Bundesliga-Manager Professional

Ein guter Monat für Liebhaber von Fußballmanager-Programmen: Auf Starbytes "Supersoccer" kontert Software 2000 mit einer neuen Ausgabe seines Bestsellers "Bundesliga-Manager". Mit dem Anhängsel "Professional" verziert, baut es auf dem bewährten Spielprinzip auf und bietet neben ein paar frischen inhaltlichen Details vor allem bei Grafik und Benutzerführung große Fortschritte.

Wieder einmal übernehmt Ihr die Rolle eines furchtlosen Trainers, der auch für die finanziellen Belange seines Vereins verantwortlich ist. Ihr kümmert Euch also um die Aufstellung, feilscht mit den Spielern um neue Verträge und schaut Euch auf dem Transfermarkt nach neuen Stars um. Der Ausbau des Stadions, die Aufnahme von Krediten und formverbessernde Besuche in verschiedenen Trainingslagern dürfen auch nicht fehlen. Außerdem könnt Ihr bestimmen, wieviel Geld pro Saison in die Jugendarbeit gesteckt wird. Nach einiger Zeit werden Jungtalente ablösefrei dem Profikader angeboten. Für erhöhten Komfort sorgt die automatische Aufstellung: Das Programm pickt selbständig die elf Balltreter heraus, die momentan die besten Werte in den drei Kategorien Kondition, Technik und Form haben. Ambitionierte Trainer korrigieren diese Entscheidung auch mal von Hand, zumal im Automatikmodus nicht darauf geachtet wird, ob ein Linksfüßler auch wirklich links eingesetzt wird. Bei jeden Spieler werden Werte für die momentane Form (gleichbleibend, steigend oder fallend) sowie das Alter angegeben. Auch diese Faktoren können ebenso eine Auswirkung auf den Ausgang eines Spiels haben wie die Zuschauerkulisse: Ist die Bude voll, gibt dies der Moral der Heimmannschaft einen Schub.

Besonders viel Arbeit haben die Programmierer in die Benutzerführung investiert. Das Programm wird durchgehend mit der Maus gesteuert. Bewegt man den Cursor über bestimmte Abkürzungen oder Werte, erscheint am unteren Bildrand automatisch die dazugehörige Erklärung. Recht spektakulär geriet die Darstellung des Spielablaufs. Wo beim Vorgänger noch ein mickriges Pünktchen über den Bildschirm irrte, wird jetzt eine rassig animierte Grafik eingespielt, sobald sich eine vielversprechende Torchance entwickelt. Etwa 30 verschiedene Animationen vom Flankenball bis zur Freistoßvariante werden gezeigt werden.

Weitere Spezialitäten des Hauses: bis zu vier Spieler können mitmachen, Einsteigern wird ein besonders leichter Anfängermodus geboten und Zeitungsschlagzeilen bieten eine Zusammenfassung mit Spielernoten. Es gibt drei Ligen, bei denen Ihr entweder in der niedrigsten Spielklasse anfangt (unendliche Spielzeit) oder gleich in der Bundesliga beginnt (Spielzeit auf drei Saisons begrenzt). Demnächst soll ein Zusatzprogramm erscheinen, mit dem Ihr neue Torszenen für die Spielzusammenfassungen basteln sowie die Namen von Teams und Spielern ändern könnt. *hl*

Super

Das Dilemma des Monats: Mit Starbyte Supersoccer und Bundesliga-Manager Professional sind zwei etwa gleich gute Programme in einem sehr speziellen Spielegenre erschienen. Wer nicht gerade in Bargeld schwelgt und sich kurzerhand gleich beide kauft, hat viel Grund zum Grübeln. Supersoccer bietet eine Art Liga-Baukasten zum rumeditieren sowie mehr Schwierigkeitsgrade. Bundesliga-Manager Professional sticht den Rivalen dafür bei Grafik sowie Bedienung aus und bietet mehr taktischen Tiefgang bei der Aufstellung. Beim fußballerischen Basis-Know-how haben beide Programme ihre Hausaufgaben gemacht. Ihr findet so ziemlich alle Optionen, die man sich wünschen kann und realistische Simulationen von Ergebnissen und Ereignissen wie Verletzungen und roten Karten. Beide Programme erlauben eine "ewige" Trainerkarriere durch Zwischenspeichern des Spielstands. Langfristige Ziele wie der Gewinn des Europapokals sind so durchaus erreichbar. Wer vom Fußball-Bazillus infiziert wurde, wird den Kauf keinesfalls bereuen. Das Programm bietet technisch und inhaltlich eine deutliche Steigerung gegenüber dem Vorgänger. Vor allem die professionelle Aufmachung vermag zu gefallen: Bei den attraktiven und spannenden Torszenen kann man so richtig schön mitleiden.



Der Computer als Assistenz-Trainer: Per Auto-Aufstellung nimmt er Euch lästige Arbeit ab (Amiga)



In Windeseile klickt man sich durch die übersichtlichen Menüs (Amiga)

STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Software 2000, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS in Vorbereitung	**AMIGA 81 %** Grafik: 61 % Sound: 60 % Schwierigkeit: einstellbar
ATARI ST in Vorbereitung	**C 64** nicht geplant

TIP OFF

Enormes Tempo, Action vom Anfang bis zum Ende, taktisches Spiel - das ist TIP OFF, Basketball am Bildschirm.

EINE SIMULATION, DIE WIRKLICH SPASS MACHT

Fähigkeiten der Spieler, Eigenschaften und Fitness, sowie durchdachter Spieleraustausch, Wechsel der Taktikpakete durch den Trainer -das ist der Schlüssel zum Erfolg beim Basketball. Deshalb musss man bei TIP OFF manchmal auch als Manager denken.

Die wichtigsten Merkmale von TIP OFF sind:

* Scrollen in allen Richtungen
* Fünf Schwierigkeitslevel. Der Level kann für jede Mannschaft einzeln eingestellt werden.
* 1 bis 4 Spieler möglich. Man spielt wahlweise gegen den Computer, gegen einen anderen Spieler, mit einem anderen Spieler gegen den Computer oder gegen einen anderen Spieler oder gegen zwei Spieler.
* Sie können Fähigkeiten und Taktiken üben.
* Sie können in allen Schwierigkeitsleveln eine Mannschaft aufstellen und Taktiken entwickeln.
* Instinktive Joysticksteuerung zum Dribbeln, Passen, Werfen oder Täuschen. Es gibt zwei Laufgeschwindigkeiten, zwei verschiedene Möglichkeiten des Dribbelns und Passens, fünf verschiedene Korbeinwürfe (Sprungeinwurf, Hakenwurf, Sprunghaken, Sprungwurf beim Laufen und Dunk).
* Jeder Spieler hat eigene einzigartige Kombination verschiedener Eigenschaften (Alter, Grösse, Flair, Tempo, Ausdauer und verfassung) und Fähigkeiten (Passen, Dribbeln, Stehlen, Werfen und Springen).
* Zwei verschiedene Ligen. Action Replay mit 3 Geschwindigkeiten.
* Zusätzliche Bewegungsabläufe sind mit Hilfe des EXORLENCE-Systems und einem 2 Knopf-Joystick möglich.

AMIGA, ATARI ST -
IBM PC & COMPATIBLES

**LEICHT ZU SPIELEN -
SCHWER ZU BEHERRSCHEN**

Published by





Amiga Screenshot's Shown

Vertrieb, Rushware Gmbh Bruchweg 128-132, D4044 Kaarst.

Doppelter Punktgewinn

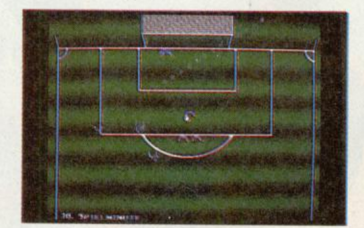


Auf Wunsch werden die spannendsten Torszenen gezeigt (MS-DOS/EGA)

Kicker

Wenn der Stürmerstar sich hartnäckig weigert, den Vertrag zu verlängern und die Fans in der Südkurve bei jedem Heimspiel Deinen Rausschmiß verlangen, dann ist's ein wahrlich hartes Brot, einen Fußballverein zu leiten. "Starbyte Supersoccer" ist der jüngste Beitrag zum Thema "Fußball-Strategiespiele" und bietet so viele Details und Statistiken, daß sich die Grashalme biegen. Da dieses Programm in Deutschland programmiert wurde, sind Mannschafts- und Spielernamen dem Bundesligabetrieb ebenso akkurat nachempfunden wie das sonstige Regelwerk. Ihr müßt Euch also nicht wie bei englischen Spielen dieses Typs damit herumärgern, daß für einen Sieg drei Punkte vergeben werden. Experiementierfreudigen Zeitgenossen steht es trotzdem offen, in einer Art "Ligabetrieb-Editor" über solche Modi-Feinheiten zu entscheiden. Ihr könnt z.B. eine Liga mit Hin- und Rückspielen zusammenbasteln.

Bis zu sechs Spieler können sich gleichzeitig vor dem Computer drängen; jeder übernimmt dann eine eigene Mannschaft. Fünf Schwierigkeitsgrade stehen zur Wahl. Zu Beginn startet man in den Niederungen der Verbandsliga und will natürlich durch Erreichen eines der drei ersten Plätze rasch in die Oberliga, Zweite Liga und schließlich in die Bundesliga marschieren. Der Spielstand darf bei dieser Langzeitaufgabe natürlich gespeichert werden.



Im Hauptmenü wird einiges geboten (MS-DOS/EGA)



Wofür wollen wir denn Werbung laufen (MS/DOS)

Starbyte Supersoccer macht Euch sowohl zum Manager als auch zum Trainer. Auf der sportlichen Seite kümmert Ihr Euch um Spielertransfers, Vertragsverlängerungen, Mannschaftsaufstellung und Trainingslager. Als Manager verscherbelt man Bandenreklame an Firmen wie "Kwelle" oder "Sonie", streicht eine fette Million für einen Trikotwerbung-Deal ein, nimmt Kredite auf, investiert brachliegendes Bargeld in zinsträchtige Anlagen, verändert die Eintrittspreise und kann sogar beim Fußballtoto versuchen, die Ergebnisse der nächsten Bundesligarunde richtig zu tippen.

Bei der Aufstellung werden für jeden Spieler drei aktuelle Werte angezeigt, die Aufschluß über die technischen Qualitäten, die momentane Form und die Kraftreserven des Starbyte Supersoccers geben. Ist das Team komplett, berechnet das Programm aufgrund der Stärkeverhältnisse der beiden Gegner und einer Messerspitze Zufall das Ergebnis. Sie können sich das Resultat mit Nennung der Torschützen und der Zuschauerzahl gleich zeigen lassen oder eine kleine grafische Sequenz verfolgen, in der wie bei einer TV-Zusammenfassung die spannendsten Szenen gezeigt werden. Der Statistik-Freak kann Finanz- und Tabellenplatzkurven seines Vereins studieren, Aufstellungen mit den formstärksten Spielern aller Ligen begutachten oder einen Blick auf die Torschützenliste riskieren. Ihr werdet basierend auf Euren Erfolgen in den Kategorien Liga, DFB-Pokal, Europacup und Finanzen stets beurteilt. Die Trainer mit den besten Gesamtergebnissen werden in einer Art High-score-Liste verewigt. *hl*



An Fußball-Strategiespielen scheiden sich die Geister: entweder man haßt sie oder man liebt sie. Ich zähle mich eigentlich zur zweiten Gruppe, doch was in den letzten paar Jahren in diesem Genre geboten wurde, war größtenteils Müll. Nach einer Mega-Gurke wie "Football Manager World Cup Edition" hatte ich schon gänzlich das Vertrauen in die Fähigkeiten der Programmierer verloren, doch mit Starbyte Supersoccer haben die Computer-Teamchefs endlich wieder was Vernünftiges vorgesetzt bekommen. Die äußerst bescheidene Grafik und der kaum vorhandene Sound stören nicht, denn schon nach den ersten paar Spieltagen verfällt man dem Suchtsog dieses hervorragend ausgetüftelten Programms. Bei den vielen Optionen und Statistiken hat der Programmierer den goldenen Mittelweg erwischt. Zum einen sorgt die Fülle an spielerisch relevanten Details auch langfristig für viel Motivation, zum anderen bleibt die Bedienung trotzdem übersichtlich und man wird nicht mit Selbstzweckoptionen genervt. Bundesligafans werden von der genauen Simulation des Spielbetriebs sehr angetan sein. Man muß schon ein wenig fußballverrückt sein, um an einem solchen Programm seine Freude zu haben. Wer sich zu seiner Schwäche fürs rollende Leder bekennt, dem offenbart dieses unscheinbare Programm viel Spielwitz und Spannung. Die Motivation läßt auch nach einigen absolvierten Saisons nicht nach.

HAUPTMENUE
AUFSTELLUNG
POSITIONEN · BEWERTUNG
TRAININGSLAGER · SPIELTAKTIK
TRANSFER · VERTRÄGE · FINANZEN
STADION · WERBUNG · SPIELEBILANZ
LIGAINFO · MANAGERINFO
SPIELERINFO · MANAGERPUNKTE
STATISTIKEN · SONSTIGES
SPIELZUG BEENDEN

Statistikgewühle für eingefleischte Fußballfans (MS-DOS/EGA)



Genre: Strategie
Hersteller: Starbyte, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 80 %	**AMIGA**
Grafik: 38 % Sound: 34 %	in Vorbereitung
Schwierigkeit: einstellbar	
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

Sid Meier's

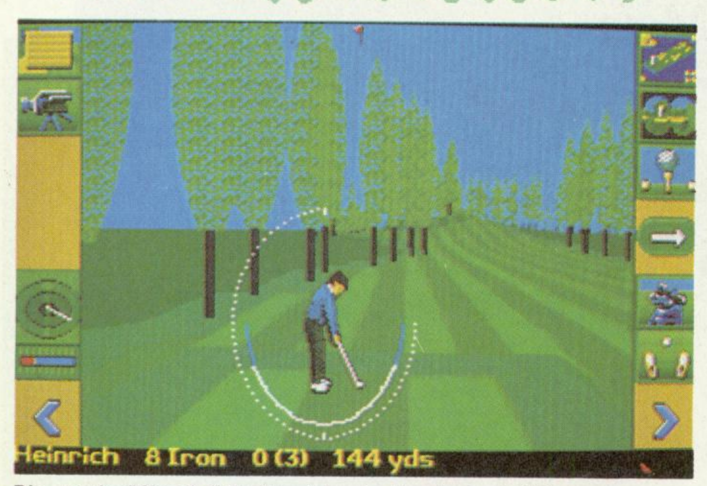
CIVILIZATION™

Build An Empire To Stand The Test Of Time

In kürze für IBM PC & kompatible.



Eingebunkert



Die zweckmäßige 3-D-Grafik wird schnell aufgebaut (ST)

THOUGHT TRAIN CHALLENGE

Round 1 (1)

1	J. Goethe	−2	2
2	Roger Bacon	+1	4
	J. Kepler	+1	4
	Galileo	+1	3
5	Copernicus	+2	6
	Primo Levi	+2	5
	Tycho Brahe	+2	3
	Heinrich	+2	2
9	Henry Miller	+3	7
	Dostoyevsky	+3	7
	Thomas Mann	+3	6
	Milan Kundera	+3	5

Der Zwischenstand bei einem Turnier (ST)

Microprose Golf

Wenn ein erwachsener Mensch mit einem Eisenstöckchen bewehrt fluchend durchs Unterholz robbt und unschuldig dahinschlendernde Spaziergänger mit der Frage "Haben Sie meinen Ball gesehen?" anraunzt, dann ist die Wahrscheinlichkeit groß, daß es sich dabei um einen Golfspieler handelt.

"Microprose Golf" bietet Features und Optionen satt. Bis zu vier Spieler können auf sechs Plätzen mit je 18 Löchern antreten. Es gibt einen Modus, bei dem Ihr gegen immer stärkere Computergegner antretet sowie ein kleines Turnier, bei dem zwölf Spieler um den Sieg rangeln. Vom echten Golfsport ist das Handicap-System entliehen, mit dem schwächere Spieler auch gegen stärkere Gegner eine Chance haben. Für jeden Spieler wird pro Platz eine eigene Statistik geführt, die sich auf Diskette speichern läßt. Auch besonders schöne Schläge lassen sich durchs Speichern verewigen.

Vor jedem Schlag wird eine 3-D-Karte des nächsten Parcours gezeigt. Hier könnt Ihr sehr komfortabel Schläger und Schlagrichtung wählen; eine weiße Linie zeigt sofort an, wie weit der Ball mit dem gewählten Equipment im Normalfall fliegen würde. In der Praxis müßt Ihr den Wind berücksichtigen und geschickt mit der Maus eine Anzeige zum Stillstand bringen, die zuerst die Schlagstärke und dann den Effet festlegt. Die Grafik wird hier Golfsimulations-gemäß in 3D aus der Sicht der Spielfigur gezeigt. Nach dem Schlag verfolgt Ihr gespannt, wie der Ball über das Fairway rauscht und hoffentlich Bunker und Bäche meidend sanft dem Grün entgegenkullert. Man hat in dieser Phase die Wahl zwischen mehreren Ansichten. Besonders beeindruckend ist die Trecking-Perspektive, bei der quasi eine TV-Kamera hinter dem Ball herfliegt.

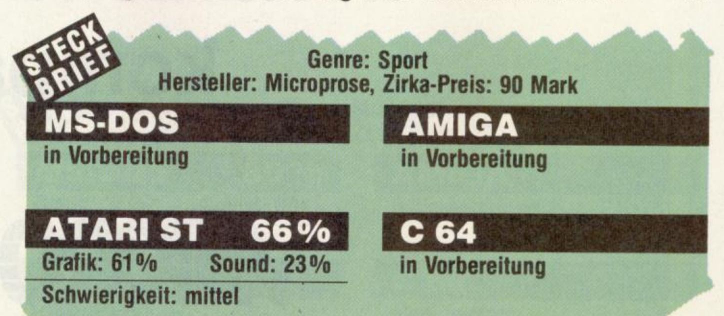
Einmal auf dem Grün angekommen, wird man mit der sehr pflegeleichten Steuerung beim Putten konfrontiert. Eine dicke Anzeige markiert auf dem Schlagstärkebalken, wie doll Ihr draufhauen müßt, um den Ball im Loch zu versenken. Damit es aber nicht zu einfach wird, müßt Ihr Feinheiten wie den Neigungswinkel und den Zustand des Grüns (schnell, normal oder langsam) berücksichtigen. Um Bodenunebenheiten besser erkennen zu können, könnt Ihr eine Art Gitter erscheinen lassen. *hl*



Vor dem Abschlag studiert Ihr die Platzübersicht (ST)



Wieviele Golfsimulationen braucht der Mensch? Im Normalfall genügt ihm eine gute, mit der er glücklich ist und immer wieder gerne eine Runde spielt. Wenn nicht gerade über Nacht der Trend zum Zweitgolfspiel ausbricht, hat "Microprose Golf" zumindest auf dem Amiga keine sehr guten Karten. Der hoffnungsvolle Neuling bietet zwar durch die Bank Überdurchschnittliches, bringt aber im direkten Vergleich zum Rivalen "PGA Tour Golf" nur Bogeys zustande. Egal ob bei Grafik, Steuerung oder Turniermodus — in so ziemlich allen wichtigen Belangen ist Microprose Golf einen Tick schlechter. Der Spaß an ein paar neuen Features (Speichern von Schlägen auf Diskette, Handicap-System etc.) wird durch die etwas merkwürdige (wenn auch recht schnelle) Grafik gebremst: Da kommt es schon mal vor, daß der Ball durch den Laubbestand eines wenig attraktiven Polygon-Baums rauscht, ohne sich dadurch in seiner Flugbahn beeinträchtigen zu lassen. Unterm Strich eine durchaus gelungene Golfsimulation, aber auf dem Amiga eben nur zweiter Sieger. Beim ST sieht's anders aus; mangels potenter Konkurrenz spielt sich Microprose Golf hier an die Spitze der Kaufempfehlungen vor.



FUNNY SOFTWARE

OLIVER HECK
Grazer Str. 34
7000 Stuttgart-Feuerbach
TEL. 0711 / 8 56 85 34 – 85 03 25
VERSAND + LADEN

* NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU *

IN HESSEN

unser telefonischer BESTELLSERVICE
von 12.00 - 18.00 Uhr
TEL. 0 69/62 74 89

* NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU *

FILIALE IN FREIBURG:

FUNNY SOFTWARE – OLIVER HECK
SCHREIBERSTRASSE 18 • 7800 FREIBURG

SUPERAUSWAHL - TOLLE ERÖFFNUNGSPREISE - AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN

Alle hier aufgelisteten und lieferbaren Artikel haben wir ständig am Lager und das zu unseren Wahnsinns-Versandpreisen und wie immer Topservice mit der gewohnten unverbindlichen Beratung.

Lieferbedingungen: Lieferung per NN, Frachtkosten DM 8,-. Eilzuschlag DM 7,00. Ausland: Nur Scheck Vorauskasse + DM 21,-. * bei diesen Spielen sind 1 MB erforderlich – für Druckfehler keine Gewähr

Für A 500: Speichererweiterung 1 MB DM 74,- 3,5" Floppy-Drive extern DM 154,-

Viele kaufen bei uns – nicht immer – aber immer mehr!

GRÖSSER - SCHÖNER - AKTUELLER
WIR ZIEHEN UM AB 2. NOVEMBER 91
HOHE-WART-STRASSE 1 • 7000 STUTTGART-FEUERBACH
SUPERPREISE - RIESENAUSWAHL - TOP-BERATUNG

PROGRAMM	AMIGA	ATARI	IBM
3D Construktions Kit(e)	119,95	119,95	119,95
4D Sports boxing	-	-	74,95
4D Sports Drivin	-	-	74,95
688 Attack Sub	64,95	-	74,95
A.T.P. Airline Tr. Pil	-	-	87,95
Airborne Ranger	62,95	62,95	62,95
Alcatraz	64,95	64,95	64,95
Amos Compiller	69,95	-	-
Andrettis Rac. Chall.	-	-	74,95
Animation Studio	249,95	-	-
Aquaventura	64,95	-	-
Arachnophobia	-	-	69,95
Armalyte	64,95	64,95	-
Armor Alley	-	-	74,95
Armour Geddon	62,95	62,95	-
Atomino	62,95	62,95	67,95
Australien Pioneers	64,95	-	74,95
Back to the Future III	69,95	69,95	62,95
Ball Game	64,95	-	64,95
Bandit Kings	82,95	-	82,95
Bane of the Cosmic Forge	89,95	-	89,95
Bards Tale II	64,95	-	54,95
Bards Tale III	67,95	-	76,95
Battle Chess II	-	-	74,95
Battle Isle	69,95	69,95	69,95
Beast Buster	72,95	-	-
Big Business	58,95	58,95	58,95
Big Deal	72,95	-	-
Billy the Kid	59,95	59,95	69,95
Blue Max	74,95	-	79,95
Brat	62,95	62,95	-
Brigade Commander	64,95	-	94,95
Buck Rogers dtsch.	94,95	-	94,95
Bundesliga Manager	54,95	54,95	59,95
Bundesliga Manager Prof.	69,95	a. A.	a. A.
Cadaver	69,95	69,95	a. A.
Cadaver Level Disk	42,95	42,95	a. A.
California Games II	-	-	74,95
Castles	-	-	79,95
Centurion Def. of Rome	67,95	-	67,95
Century	62,95	-	-
Champions of RAJ	62,95	59,95	66,95
Chaos Strikes Back	64,95	64,95	-
Charge of Light Brigade	69,95	69,95	-
Chrystals of Arborea	64,95	64,95	69,95
Chuck Yeager Air Combat	69,95	69,95	74,95
Chuck Rock	59,95	59,95	-
Civilization	-	-	89,95
Cohort fighting for Rome	69,95	69,95	69,95
Colorado	29,95	29,95	29,95
Command H.Q.	-	-	89,95
Conflict Middle East	72,95	-	84,95
Corporation	-	-	89,95
Crash Course	-	-	74,95
Cricket	72,95	-	-
Crime does not Pay	64,95	64,95	64,95
Crime Time	55,95	55,95	64,95
Crown	57,95	57,95	64,95
Cruise for a Corps	72,95	-	a. A.
Cubulus	59,95	-	-
Curse o. t. Azure Bonds	77,95	77,95	59,95
Das Boot	74,95	-	86,95
Das Stundenglas	72,95	-	72,95
Death Knights of Krynn	77,95	-	-
Death or Glory	-	-	86,95
Demoniak	74,95	74,95	74,95
Deuteros	79,95	-	-
Dick Tracy	62,95	58,95	62,95
Die Kathedrale	84,95	-	84,95
Disc	68,95	68,95	68,95
Drachen von Laas	64,95	64,95	64,95
Dragon Wars	69,95	-	69,95
Dragonflight	73,95	73,95	-
Dragons Breath	72,95	72,95	72,95
Dragons of Flame	69,95	69,95	69,95
Duck Tales	64,95	74,95	64,95
Dungeon Master *	64,95	64,95	-
Earl Weaver 2.0	-	-	69,95
Elite Plus	-	-	89,95
Elvira Mistress o. t. Dark	72,95	72,95	92,95
Emlyn Hughes Soccer	59,95	59,95	-
Epic	62,95	62,95	-
Epyx Sporting Gold	59,95	57,95	62,95
European Super League	59,95	59,95	59,95
Eye of Beholder dt.	74,95	-	74,95
F 117 A Nighthawk	-	-	89,95
F-14 Tomcat	-	-	89,95
F-15 Strike Eagle II	82,95	82,95	82,95
F-16 Falcon	74,95	64,95	84,95
F-16 Falcon 3.0	-	-	93,95
F-16 Falcon Miss. Disk	54,95	54,95	-
F-16 Falcon Miss. Disk II	59,95	59,95	-
F-19 Stealth Fighter	74,95	74,95	89,95
F-29 Retaliator	59,95	59,95	69,95
Fate Gates of Dawn dt.	76,95	-	88,95
Final Battle	64,95	64,95	-
Final Command	68,95	68,95	68,95
Final Whistle	39,95	39,95	-
Flight o. t. Intruder	89,95	89,95	89,95
Formel 1 G. P. Circuits	69,95	-	-
Frenetic	59,95	59,95	-
Full Blast	74,95	74,95	74,95
Galactic Empire	69,95	69,95	79,95
Gateway t. Savage Front.	-	-	77,95
Gauntlet 3	a. A.	a. A.	a. A.
Genghis Khan	82,95	-	83,95
Germ Gracy	62,95	62,95	-
Gettysburg	74,95	74,95	74,95
GO	62,95	62,95	62,95
Gods	62,95	62,95	-
Great Courts Tenis 2	68,95	68,95	68,95
Gunboat	64,95	-	-
Gunship	59,95	59,95	79,95
Gunship 2000	-	-	87,95
Hägar	64,95	-	-
Hard Drivin 2	58,95	58,95	68,95
Harpoon	74,95	-	98,95
Heart of China	-	-	94,95
Heroes of Lance	69,95	69,95	67,95
Hero Quest	64,95	64,95	64,95
High Energy II	69,95	-	74,95
Hillsfar	69,95	66,95	-
Hill Street Blues	68,95	68,95	68,95
Hollywood Collection	69,95	69,95	-
Hunter	72,95	-	-
Hydra	66,95	-	-
Ilyad	67,95	-	-
Imperium	67,95	67,95	-
Indiana Jones Adv.	69,95	69,95	74,95
Invest	59,95	59,95	-
Iron Lord	69,95	69,95	74,95
Ishido	64,95	-	74,95
Jet Fighter II	-	-	94,95
Keys of Marmon	-	-	74,95
Kick Off II	58,95	58,95	58,95
Kind of Magic III	64,95	-	-
Kings Quest IV *	96,95	96,95	96,95
Kings Quest V * (d)	96,95	-	99,95
Knights of Legend	74,95	74,95	74,95
Knights o. t. Sky	77,95	-	-
Legend of Faerghail	69,95	69,95	74,95
Leisure Suit Larry 3 (d)	96,95	96,95	96,95
Lemmings	62,95	62,95	74,95
Lemmings Data Disk	42,95	42,95	42,95
Lettrix	59,95	59,95	62,95
LHX Attack Chooper	-	-	99,95

PROGRAMM	AMIGA	ATARI	IBM
Life & Death	69,95	69,95	69,95
Life & Death II	-	-	74,95
Links	-	-	86,95
Links Bayhill Course	-	-	44,95
Links Beautiful Course	-	-	44,95
Links Firestone Course	-	-	44,95
Links Pinhurst Course	-	-	49,95
Logical	59,95	54,95	59,95
Loom	75,95	75,95	75,95
Lost Patrol	58,95	58,95	69,95
Lotus Esprit Turbo Chal.	64,95	64,95	-
M.U.D.S.	69,95	69,95	79,95
M-1 Tank Platoon	74,95	74,95	84,95
Magic Candle 2	-	-	72,95
Magnum	72,95	72,95	-
Manchester United Europe	59,95	59,95	59,95
Maniac Mansion	69,95	69,95	69,95
Master Golf	79,95	-	-
Maupiti Island	64,95	64,95	-
Mean Streets	62,95	64,95	72,95
Medieval Lords	-	-	74,95
Mega Lo Mania	72,95	72,95	-
Megatraveler I	69,95	69,95	79,95
Merchant Colony	74,95	74,95	-
Mercs	64,95	-	-
Metal Masters	62,95	62,95	62,95
Metal Mutant	-	59,95	59,95
Midwinter	68,95	68,95	69,95
Midwinter II	78,95	78,95	89,95
MIG 29 Fulcrum	82,95	82,95	-
Might & Magic II	72,95	-	72,95
Monkey Island	89,95	89,95	94,95
Monster Business	64,95	-	-
Monster Pack	64,95	64,95	-
Moonbase	82,95	-	82,95
Moon Blaster	56,95	56,95	56,95
Moonshine Racer	64,95	64,95	-
Moonwalker	64,95	54,95	64,95
NAM - Vietnam	69,95	69,95	-
Navy Moves	64,95	69,95	-
Navy Seals	66,95	66,95	-
Necronom	69,95	-	-
Ninja Remix	64,95	64,95	-
North & South (e)	29,95	29,95	29,95
Oil Imperium	59,95	54,95	54,95
Omnicron Conspiracy	64,95	62,95	-
On the Road	69,95	69,95	69,95
Operation Stealth	64,95	64,95	72,95
Oriental Games	59,95	-	-
Out Zone	64,95	64,95	-
P.P. Hammer	54,95	-	-
Panza Kick Boxing	74,95	74,95	74,95
Paradroid 90	64,95	64,95	-
PGA Golf Tour	69,95	-	69,95
Phantasie Bonus Ed.	69,95	-	69,95
Pirates	63,95	68,95	64,95
Platinum Top 4	59,95	-	-
Police Quest I	62,95	62,95	64,95
Police Quest II *	96,95	96,95	96,95
Pool of Radiance	68,95	68,95	68,95
Populous New Land	35,95	44,95	29,95
Ports of Gall	59,95	-	84,95
Power Monger	74,95	74,95	-
Power Monger Data Disk	42,95	42,95	-
Power Pack	69,95	69,95	-
Power Slide	64,95	64,95	-
Predator II	62,95	62,95	62,95
Prehistoric	54,95	54,95	66,95
Prince of Persia	69,95	69,95	74,95
Proflight	94,95	84,95	-
Projectyle	68,95	68,95	-
Projekt Prometheus	64,95	64,95	a. A.
Pro Sport Challenge	72,95	-	72,95
Quest for Glory	96,95	96,95	96,95
Quest for Glory II	96,95	96,95	96,95
R.B.I. Baseball	79,95	79,95	79,95
Ralph Glau Edition	74,95	74,95	74,95
Railroad Tycon	78,95	-	84,95
Red Baron (d)	96,95	-	96,95
Return of Medusa II	66,95	66,95	-
Revelation	54,95	54,95	64,95
Rings of Medusa	64,95	64,95	64,95
Rise o. t. Dragon	82,95	-	82,95
Road War Bonus Edition	72,95	72,95	72,95
Robocop II	59,95	59,95	-
Rolling Ronnie	69,95	a. A.	a. A.
Romanc o. t. three Kingd.	98,95	-	-
Rules of Engagement	-	-	79,95
Sands of Fire	-	-	74,95
Sarakon	62,95	62,95	-
Search for the Titanic	72,95	-	72,95
Secret of Silver Blades	69,95	69,95	69,95
Sega Smash Hits	69,95	-	69,95
Secret Weapons o. Luftw.	-	-	94,95
Silent Sevice 2	79,95	79,95	82,95
Sim City	68,95	68,95	69,95
Sim City & Populous	79,95	79,95	79,95
Sim City Architecture 1	44,95	-	44,95
Sim City Architecture 2	44,95	-	44,95
Sim Earth	a. A.	a. A.	96,95
Sorcerian	-	-	79,95
Space Quest III * (d)	96,95	96,95	96,95
Space Quest IV	96,95	-	96,95
Speedball II	64,95	64,95	-
Spirit of Adventure	69,95	69,95	74,95
Spirit of Excalibur	74,95	-	84,95
Starflight	64,95	69,95	64,95

PROGRAMM	AMIGA	ATARI	IBM
Starlord	64,95	-	-
Stellar 7	62,95	-	62,95
Stratego	64,95	64,95	64,95
Super Monaco Grand Prix	62,95	-	-
Super Off Road	69,95	69,95	-
Supremacy	75,95	75,95	89,95
Switchblade 2	64,95	64,95	-
Sword of Aragon	74,95	-	74,95
Take a Trip to Britain	-	-	64,95
Team Suzuki	62,95	62,95	-
Team Yankee	72,95	72,95	79,95
The Cardinal o. t. Kremlin	64,95	-	-
The Hunt f. t. Red Oct.	-	62,95	72,95
The Killing Game Show	59,95	59,95	-
The Winning Team	69,95	69,95	-
Their finest Hour	74,95	74,95	74,95
Their finest Hour Miss.	-	-	39,95
Time Quest	-	-	78,95
Tony LaRussa U1t. Baseb.	-	-	83,95
Total Recall	62,95	62,95	69,95
Toyota Celica	59,95	59,95	-
Tracon II	89,95	-	-
Traders	69,95	69,95	-
Train it	77,95	-	77,95
Transatlantic	a. A.	-	-
Transworld	62,95	62,95	68,95
Turrican II	64,95	64,95	-
TV Sports Basket Ball	74,95	-	79,95
TV Sports Football (e)	39,95	-	39,95
Typhon of Steel	74,95	-	74,95
Ultima Martian Dreams	-	-	64,95
Ultima V	74,95	74,95	74,95
Ultima VI	-	-	89,95
UMS II	72,95	72,95	82,95
USS John Young	54,95	-	-
Vaxine	59,95	59,95	59,95
Vroom	64,95	64,95	-
War in the Middle Eath	-	57,95	-
Warlock the Avenger	64,95	64,95	-
Warlords *	67,95	-	67,95
Warrior of Darkness	72,95	72,95	72,95
Wayne Gretzkey Icehockey	69,95	69,95	69,95
Wayne Gretzkey Iceh. II	a. A.	a. A.	79,95
Wheels of Fire	72,95	72,95	-
White Death	74,95	-	-
White Sharks	54,95	-	54,95
Wild West World	84,95	-	87,95
Wing Commander	a. A.	a. A.	84,95
Wing Commander 2	-	-	78,95
Wing C. Miss. 1 oder 2	a. A.	a. A.	44,95
Wings of Death	68,95	68,95	-
Winning 5	73,95	73,95	-
Winzer	68,95	68,95	72,95
Wolfpack	72,95	-	84,95
World Champ. Box. Manager	54,95	54,95	54,95
World at War	-	-	72,95
Wonderland	75,95	75,95	89,95
Wrath of the Demon	69,95	69,95	79,95
Wreckers	66,95	66,95	66,95
X Copy Prof. m. Hardware	79,95	-	-
Xenon II	69,95	69,95	64,95
Xiphos	69,95	69,95	-
Zak McKracken	69,95	69,95	69,95
Zarathrusta	62,95	62,95	-
Z - Out	59,95	-	-

HARDWARE + ZUBEHÖR

JOYSTICKS:

Compet. Pro, Standard schwarz	DM	27,95
Compet. Pro, Standard transparent	DM	29,95
Compet. Pro, Standard transparent-grün	DM	34,95
Compet. Pro, Standard transparent-rot	DM	34,95
Compet. Pro, Standard transparent-blau	DM	39,95

ZUBEHÖR:

Elektronischer Bootselektor	DM	44,95
Maus-Joystick Umschalter	DM	39,95
Reis-Ware Maus	DM	79,95
Color-Maus Graffiti	DM	89,95
Syncro Express	DM	99,-
Amiga Action Replay 2	DM	189,-
AMIGA 500 kompl. m. Maus zum Wahnsinnspreis	**DM**	**799,-**
AMIGA 500 kompl. m. Maus inkl. 1 MB Superpreis	**DM**	**859,-**
AMIGA Farbmonitor 1084 S	DM	579,-

ACHTUNG PREISE WURDEN TEILWEISE WESENTLICH REDUZIERT!

SPEICHERERWEITERUNG F. A 500 auf 1 MB:

Uhr + Accu, abschaltbar, Garantie 6 Monate	DM	74,-
Uhr + Accu, abschaltbar, Garantie 12 Mon.	DM	79,-
Uhr + Accu, abschaltbar, + Dungeon Master	DM	134,95
Uhr + Accu, abschaltbar, + Kick Off 2	DM	134,95
Uhr + Accu, abschaltbar, + Cinemare - 3 Spiele	DM	199,95
Uhr + Accu, abschaltbar, + Railroad Tycoon	DM	149,95
Uhr + Accu, abschaltbar, + Elvira Mistr. o.t. Dark	DM	144,95
Uhr + Accu, abschaltbar, + Monkey Island	DM	153,95
Uhr + Accu, abschaltbar, + Wolfpack	DM	144,95
Uhr + Accu, abschaltbar, + F 15 Strike Eagle 2	DM	153,95

SPEICHERERWEITERUNG für A500 Grundversion erweiterbar auf:

512 KB	1,0 MB	1,5 MB	1,8 MB
DM 178,-	DM 228,-	DM 278,-	DM 328,-

SPEICHERERWEITERUNG für A500, 1 MB Chip RAM, wenn Big Agnus vorhanden:

512 KB	1,0 MB	1,5 MB	2,3 MB
DM 228,-	DM 278,-	DM 328,-	DM 378,-

SPEICHERERWEITERUNG für A2000 Mega Mix 2000:

512 KB	1,0 MB	2,0 MB	4,0 MB	8,0 MB
DM 278,-	DM 318,-	DM 376,-	DM 568,-	DM 928,-

SPEICHERERWEITERUNG für A1000 extern 2.0 MB — **DM 498,-**

LAUFWERKE zu SUPERPREISEN:

3,5" Fl.-Drive extern, slimline absch. f. A 500	DM	154,-
3,5" Fl.-Drive extern, slimline absch. f. Atari	DM	169,-
5,25" Fl.-Drive extern, slimline absch. f. A 500	DM	194,-
3,5" Fl.-Drive slimline + Kick Off 2, RVF, Beast 2 Battle Squadron	DM	269,50
3,5" Fl.-Drive intern f. A 500	DM	154,-

Laufwerke für PC

3,5" 1,44 MB DM 159,-; 5,25" 1,2 MB	DM	169,-
Einbaurahmen für 3,5 Laufwerke	DM	20,-

FESTPLATTEN SCSI kompl. Systems für A500 im formschönes Gehäuse ALF2 Autoboot extern:

40 MB Oktagon 20 ms	DM	1098,-
52 MB Oktagon 15 ms	DM	1368,-
85 MB Oktagon 15 ms	DM	1786,-
105 MB Oktagon 15 ms	DM	1898,-

FESTPLATTEN Laufwerke f. A2000 SCSI-ALF 3 High-Performance:

52 MB 15 ms	DM	1264,-
85 MB 19 ms	DM	1682,-
105 MB 11 ms	DM	1747,-

weitere Größen auf Anfrage

Original Commodore Turboboard 25 MHz inkl. 2 MB Ram	DM	1598,-
Inkl. 4 MB Ram	DM	1898,-
Kupke/Golem Turboboard inkl. 2 MB Ram	DM	1498,-
Flicker Fixer f. A 500/2000	DM	348,-
m. Multiscreen-Monitor	DM	1149,-

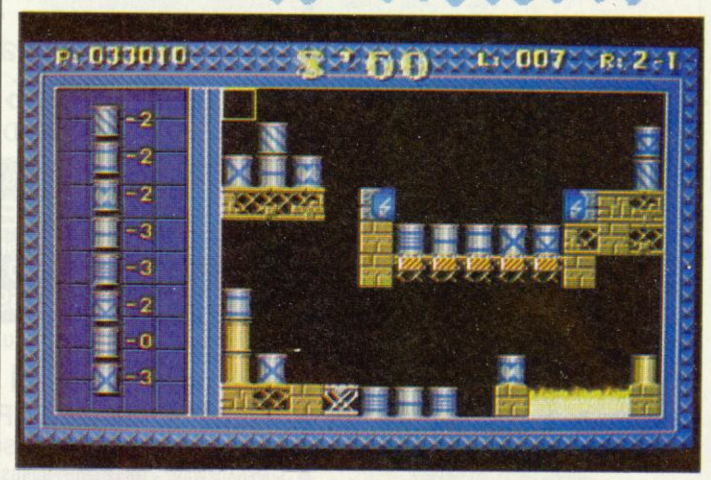
DRUCKER:

Fujitsu DL 1100 24 Nadel	DM	898,-
Fujitsu DL 1100 Color	DM	998,-
MITA Laser Drucker LP-X1 11 Seiten pro Min/250 Blatt	DM	2798,-
Original CTDV von Commodore inkl. Fernbedienung	DM	1489,-

CDTV Games und Anwendungen auf Anfrage

Soundkarte „SOUNDBLASTER" 11stimmig	DM	324,-

Querdenker



Alltag eines Think-Cross-Spielers: noch 146 Levels zu lösen (Amiga)

Think Cross

Auch im Computer herrschen eisern die Naturgesetze: Im Denkspiel "Think Cross" plumpsen Klötze exakt nach dem Gesetz der Schwerkraft auf den Bildschirmboden. Mit einem Cursor kann man die Steinchen dann auf ebener Fläche zueinander schieben. Treffen zwei oder mehr Klötze aufeinander, lösen sie sich in Wohlgefallen auf. Spielziel ist's, alle Steine abzubauen.

Damit das nicht zu eintönig wird, haben sich die Programmierer einige Spezialelemente ausgedacht. Brücken transportieren Klötze nach rechts oder links, Lifte nach oben, Shooters zerbröseln Klötze, manche Klötze zerbröseln wiederum, wenn man sie bewegt.

Jeden fünften Level gibt's eine Bonusrunde, in der man anständig Punkte scheffeln kann. Mit etwas Glück stößt man auf einen der zahlreichen Geheimlevels, die im Spiel versteckt sind. Wer partout nicht auf die Lösung kommt, wird die Extras "Joker" oder "Bombe" schätzen lernen. Außerdem gibt's alle fünf Levels (insgesamt sind es mehr als 150) ein Paßwort.

Testmuster von Max Design.

al

gut

Die Spielidee ist derart geklaut, daß schon wieder alles zu spät ist. Auch wenn Think Cross der x-te "Puzznic"-Ripoff ist: Ich mag's. Der Schwierigkeitsgrad zieht gemütlich an, die Levels sind gut ausgetüftelt, das Zeitlimit weder zu straff noch zu lax — so soll's sein. Setzt man sich mittags vor den Computer, um ein Stündchen zu spielen, bemerkt man mit einem entsetzten Blick auf die Uhr, daß es schon wieder abends ist. Wer "Puzznic" mochte, bekommt hier schön-fiese Neuheiten geboten; wer mit Denkspielen nicht viel anfangen kann, sollte die Finger davon lassen. Einziger Meckerpunkt: Auf Dauer nervt der Soundeffekt — dezenter wär's besser gewesen.

STECKBRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Max Design, Zirka-Preis: 70 Mark

MS-DOS
in Vorbereitung

AMIGA 63%
Grafik: 46% Sound: 45%
Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST 63%
Grafik: 46% Sound: 45%
Schwierigkeit: einstellbar

C 64
nicht geplant

Wiederholungstäter



Aus der nichtenden-wollenden Serie des Spielideen-Recycling (Amiga)

Turn it 2

Drehen und wenden — das scheint ein Lieblingsthema der Softwarebranche zu sein. So auch bei "Turn it 2", bei dem der Spieler (wie schon im Vorgänger "Turn it") Steinchen von einem Spielbrett abbauen darf. Man klickt mit der Maus auf zwei Steine, die dasselbe Symbol ziert — schwupp — beide sind verschwunden. Doch es gibt eine fiese Regel: Man darf die Pärchen immer nur vom Rand abbauen — sonst wäre das Spiel doch ein wenig einfach. Damit der Schweiß auf der Stirne zu perlen beginnt, drängt ein Zeit- oder Zuglimit zur Eile. Nicht nur das: In manchen Levels Hindernissteine versperren den Weg; man muß umständlich um sie "herumkurven".

Hat man sich völlig verbaut, kann man einen Stein "kaufen". Man "bezahlt" 100 Punkte von seinem Punktekonto und kann anschließend einen störenden Stein wegklicken.

Zusätzlich gibt's einen Editor, mit dem sich der Spieler seine privaten Levels zusammenschustern darf. Im Zwei-Spieler-Modus ist jeder Spieler abwechselnd 20 Sekunden dran. *al*



Tja, der Vorgänger hat mir mehr Spaß gemacht. Zwar sind die Levels jetzt kniffliger, die Steinchen besser zu erkennen und ein Editor ergänzt, aber: Die Luft ist raus. Das liegt an zwei Dingen. Erstens: Die Spielidee wurde nicht mit neuen Ideen bereichert; der zweite Teil spielt sich genauso wie der Vorgänger. Zweitens: Als Turn it 1989 erschien, herrschte bei Denkspielen tiefste Ebbe. Inzwischen sind aber so viele gute Denkspiele erschienen, daß Turn it 2 daneben böse verblasst. Leider nur ein zweiter Aufguß, der, trotz ein paar neuen Features nicht verbergen kann, daß das Spielprinzip schal geworden ist. Turn-it-Fans sollten sich's zulegen, alle anderen: Besser nicht.

STECKBRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Tale, Zirka-Preis: 70 Mark

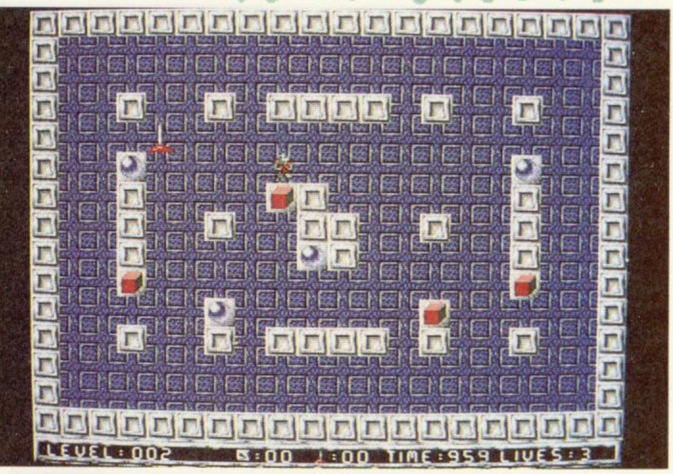
MS-DOS in Vorbereitung

AMIGA in Vorbereitung

ATARI ST 71%
Grafik: 64% Sound: 63%
Schwierigkeit: mittel

C 64 in Vorbereitung

Schiebung



Hier schiebe ich und kann nicht anders (Amiga)

Sliding Skill

Es darf mal wieder geschoben und gezogen werden: Bei "Sliding Skill" schaut Ihr von oben auf ein Spielfeld und steuert mit dem Joystick ein grünes Pixelmännchen durch die Knobellandschaft. Jeder der hundert Level ist gefüllt mit beweglichen Blöcken der unterschiedlichsten Sorte. Immer dann, wenn alle gleichartigen Elemente auf einem Haufen vereint sind, gibt's ein kleines "Puff" und weg sind die Klötzchen. Hat Euer Gepäckträger das ganze Spielfeld abgeräumt, ist der Level geschafft. Damit die Arbeit nicht zu leicht von der Hand geht, sorgen bewegliche und feststehende Mauern für Verwirrung. Wie beim offensichtlichen Vorbild "Sokoban" ist hier die exakte Routenplanung von entscheidender Bedeutung. Ein Schubs zuviel, und der Bauklotz hängt unwiederruflich in einer Ecke fest. Ab und zu findet Ihr Gummisauger auf dem Spielfeld, mit denen ein festsitzender Stein wieder in Bewegung kommt. Zusätzlich sorgt ein Zeitlimit für Verdruß. Nach fünf Ebenen gibt's das erste Paßwort. Testmuster von Funworld. *vw*

na ja

Gut geklaut ist leider nur halb gewonnen: Man nehme eine Prise "Puzznic", eine ganze Menge "Sokoban", verquirle alles mit einem Zeitlimit und ein paar neuen Elementen — siehe da, wieder ein Spiel zum Verkaufen. Über Grafik und Sound wollen wir ob des niedrigen Preises nicht weiter mäkeln. Es geht zwar recht schlicht zu, aber zum Glück leidet die Spielbarkeit nicht darunter. Ein echtes Ärgernis ist dagegen das Zeitlimit: Aus einem brauchbaren Denkspielansatz wird ein hektisches Geschicklichkeitsspiel. Besonders in höheren Levels fehlt die Zeit zum relaxten Knobeln und der Nervfaktor nimmt stetig zu. Klötzchenschieber mit starken Nerven werden solide bedient.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Funworld, Zirka-Preis: 20 bis 40 Mark

MS-DOS
nicht geplant

ATARI ST
nicht geplant

AMIGA 47%
Grafik: 22% Sound: 31%
Schwierigkeit: mittel

C 64
in Vorbereitung

Frischzellenkur

Larry I



Die Grafiker und Programmierer zeigen, was man mit Liebe zum Detail und Elan aus dem angegrauten Schwerenöter Larry machen kann. Comicartige Animationen sorgen für Heiterheit, die Musik nudelt nicht mehr megahertzgetaktet herunter; der ganze Kerl wirkt smarter und witziger denn je. Das Spiel selbst wurde gottlob nicht geändert; Leftys Bar steht immer noch, "Ken Sent me" ist immer noch das Paßwort und das Kondom gibt's immer noch im Drugstore. Außerdem bekam Larry das neue Sierra-Icon-Interface verpaßt, getippt wird im Spiel kein Sterbenswörtchen mehr. Wer will, kann sich das Spiel in Deutsch geben. Einziger Punkt, der zur gesteigerten Hysterie führen kann: Die "Sind-Sie-über-18-Jahre"-Abfrage bringt den, der nicht sattelfest in amerikanischer Un-Kultur ist, zur brüllenden Verzweiflung. Dafür ein doppeltes Pfui. *al*



Ab sofort liegen Larry und die Lady im VGA-Clinch (MS-DOS)

STECKBRIEF
Genre: Adventure
Hersteller: Sierra, Zirka-Preis: 110 Mark

MS-DOS 76%	**AMIGA**
Grafik: 82% Sound: 61%	nicht geplant
Schwierigkeit: mittel	
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant



Secret of the Silver Blades

Wie am Fließband laufen momentan die Amiga-Umsetzungen der beliebten AD&D-Rollenspiele von SSI vom Stapel. "Secret of the Silverblade" ist nicht das beste der AD&D-Serie, bietet aber auf dem Amiga (1 MByte) etwas bessere Grafiken und einen aufgepeppten Sound. Spielerisch dürften sich Einsteiger angesprochen fühlen. Die getestete Version ist noch in Englisch, die deutsche Fassung ist in Arbeit. *mh*

Genre: Rollenspiel
Hersteller: SSI
Zirka-Preis: 100 Mark
AMIGA 78%
Grafik: 77% Sound: 58%
Schwierigkeit: leicht



Gauntlet III

Bis zu zwei Spieler können mit jeweils einem von acht verschiedenen Fantasy-Charakteren eine grobe 3-D-Welt erforschen und in Teamarbeit und bekannter Gauntlet-Manie bissige Geister und andere Kreaturen ausrotten. Der Spielfluß leidet unter der ungewohnten perspektivischen Steuerung. Die Musikbegleitung ist zum Fürchten, grafisch ist ebenfalls nicht viel los. — Kein Vergleich zu den beiden Vorgängern, die man eher vom Dachboden holen sollte, als sich dieses Geruckel anzutun. *wi*

Genre: Action
Hersteller: U.S. Gold
Zirka-Preis: 90 Mark
AMIGA 46%
Grafik: 52% Sound: 23%
Schwierigkeit: mittel

Glück im Spiel

Backgammon



Freunde dieser klasischen Mischung aus Würfelglück und taktischer Planung finden alle Optionen, die auch im "echten" Backgammon vorhanden sind. Der Computergegner ist ein ernsthafter Konkurrent: Seine Spielstärke läßt sich in zehn Stufen den eigenen Fähigkeiten anpassen. Die Rechenzeiten halten sich auch in der höchsten Stufe in erfreulichen Grenzen, was man wahrlich nicht von allen Programmen dieser Art behaupten kann.

Statistikfans können sich den jeweiligen Spielverlauf in einer übersichtlichen Tabelle zu Gemüte führen. Die Maussteuerung ist zwar etwas umständlich ausgefallen, doch nach ein paar Runden hat man sich daran gewöhnt. *vw*



Halb Würfelglück, halb Taktik: Backgammon (Amiga)



STECKBRIEF
Genre: Denkspiel
Hersteller: Magic Soft, Zirka-Preis: 60 Mark

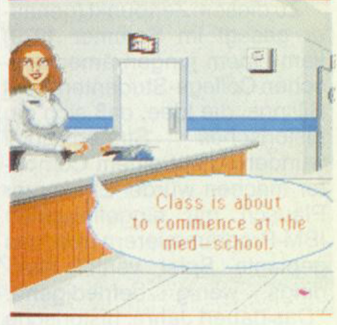
MS-DOS	**AMIGA 59%**
nicht geplant	Grafik: 20% Sound: —%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant



Death Knights of Krynn

Drachenjäger mit einem Amiga in der heimatlichen Hütte dürfen zum zweiten Schlag gegen die Echsen von Krynn ausholen. Im Gegensatz zur PC-Version ist die Grafik etwas gefälliger, der Sound zwei Schwertklingen satter — am Spiel selbst hat sich nichts geändert. Die toten Ritter bieten guten SSI-Durchschnitt, Innovatives sucht man vergebens. Wer das Dragonlance-Szenario mag, darf losmarschieren. *vw*

Genre: Rollenspiel
Hersteller: SSI
Zirka-Preis: 100 Mark
AMIGA 76%
Grafik: 77% Sound: 42%
Schwierigkeit: leicht



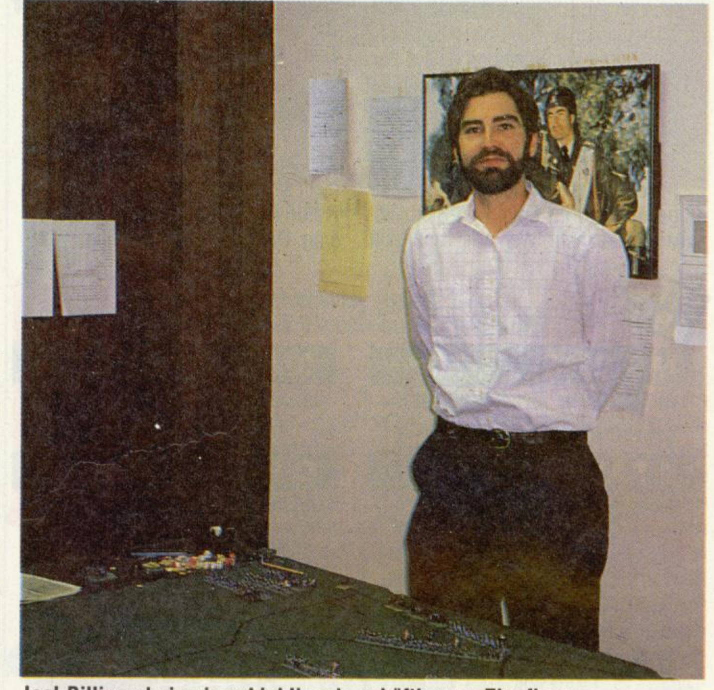
Life & Death

Wer schon immer mal seinen kleinen Bruder am Blinddarm operieren wollte, darf jetzt auch auf dem Amiga üben — wenn ihm bei den stümperhaften Grafiken nicht die Lust vergeht. Da hatte selbst die EGA-Grafik der MS-DOS-Version mehr zu bieten. Trotzdem ist "Life & Death" immer noch ein originelles Programm für den Hobbychirurgen, inklusive Krankenanamnese und Röntenbilder. Spart das Geld für die Krankenversicherung und operiert selber. Auf eine Wertung haben wir verzichtet. *vw*

Genre: Simulation
Hersteller: Software Toolworks
Zirka-Preis: 90 Mark
AMIGA --%
Grafik: -% Sound: -%
Schwierigkeit: mittel

HEIMARBEIT & STRATEGIE

Was steckt hinter dem Kürzel SSI? Power Play schaute sich in den kalifornischen Büros der Strategie und Fantasy-Spiele-Cracks von Strategic Simulation Inc. einmal genauer um.



Joel Billings bei seiner Lieblingsbeschäftigung: Zinnfiguren und Strategie

Vor über zehn Jahren steckten Computerspiele noch in den Kinderschuhen. Ein Computer hatte gefälligst etwas Ernsthaftes zu sein, Computer waren teuer und die Leistungsfähigkeit damaliger Rechner (kaum Farbe, satte 48 KByte RAM) entlockt heute den meisten von uns nur noch ein müdes Grinsen.

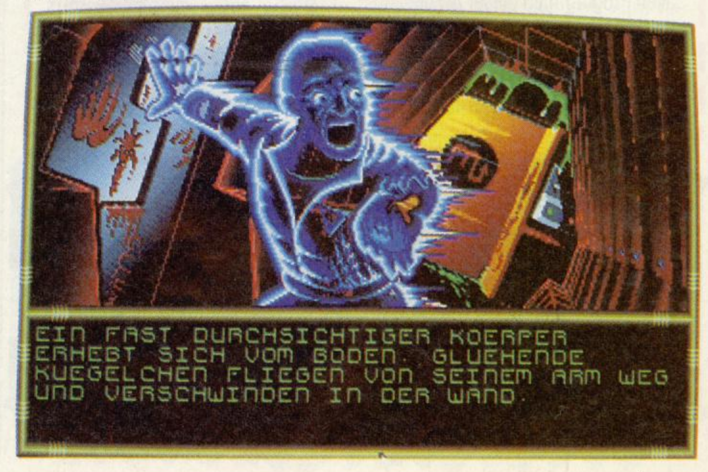
Zu diesem Zeitpunkt (genauer gesagt im Sommer 1979) kam einem jungen amerikanischen College-Studenten, Joel Billings, die Idee, daß sich ein historisches Strategiespiel wunderbar auf einem Computer machen würde. Ein kurzer Plausch mit eingefleischten IBM-Programmierern über das geplante Spiel verlief allerdings wenig befriedigend. "Das dauert Jahre, historische Schlachten am Computer zu simulieren. Und wenn überhaupt, braucht man dafür eine Großrechenanlage", so das Urteil der Experten. Unbeirrbar fuhr Joel Billings fort, sich über das geplante Spiel Gedanken zu machen, traf sich in einem Elektronikladen mit ein paar Kumpels und setzte sich mit einem Computerclub in Verbindung. Ende 1979 war es dann endlich soweit: Mit dem Taktikspiel "Computer Bismark" für den damals neu erschienen Apple II Computer, wurde der Grundstein für die Firma "Strategic Simulations Inc.", kurz "SSI" gelegt.

Über 100 Spiele weiter sind die Zeiten vorbei, wo noch in Heimarbeit programmiert wurde und wo Hunderte von Spieleschachteln im heimischen Schlafzimmer den SSI-Präsidenten um die wohlverdiente Ruhe brachten. Fast 70 Mitarbeiter werkeln in den Büros in Sunnyvale an neuen Spielen, malen Grafiken, sorgen für die Buchhaltung und verpacken Disketten. In Deutschland ist SSI hauptsächlich durch die AD&D-Fantasy-Rollenspielserie bekannt. Knüller wie "Pool of Radiance" oder "Curse of the Azur Bonds" sorgten für einhellige Begeisterung. Momentan wird bei SSI an der Fortsetzung der "Pool of Radiance"-Saga gearbeitet (siehe *POWER PLAY 9/91*). Zusätzlich in Arbeit sind Umsetzungen älterer Programme für Videospielkonsolen, wie z.B. "Buck Rogers" für das Sega Mega Drive oder Pool of Radiance für das NES. Für Computerspieler gibt es noch in diesem Jahr und im Frühjahr 1992 genügend Spielefutter: "Eye of the Beholder II" soll im Frühling nächsten Jahres erscheinen. Dieses Jahr dürft Ihr schon mit dem Rollenspiel "Gateway" und "Pools of Darkness" auf Monsterhatz gehen. Ebenfalls unterwegs ist eine Fortsetzung zu "Buck Rogers" und ein neues AD&D-Spielsystem. *mh*

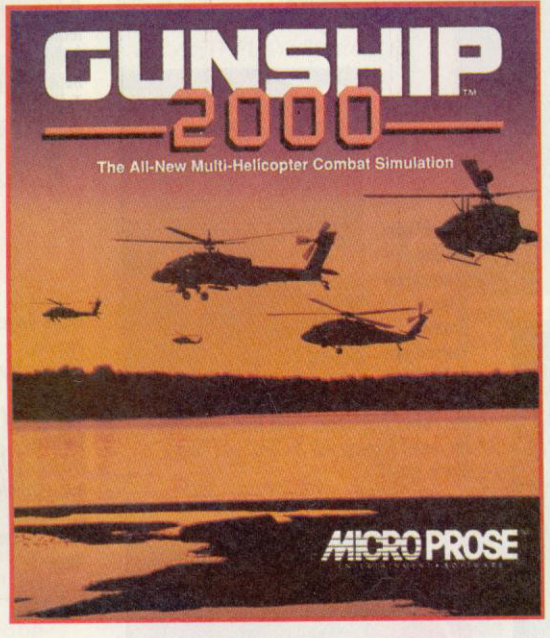


Kommt voraussichtlich nächstes Jahr als Computerspiel: die Horrorreihe "Ravenloft"

Dieser Geist aus "Buck Rogers" treibt bald auf dem Mega Drive sein Unwesen



Gunship 2000









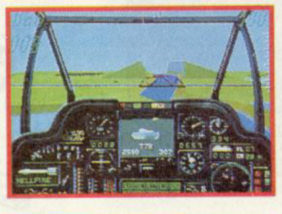
Die komplett neue Multi-Helikopter-Kampfsimulation

In den Fußstapfen von Gunship verleiht Ihnen die preisgekrönte Bestseller-Simulation des AH-64A Apache, Gunship 2000, die uneingeschränkte Kontrolle über eine ganze Multi-Hubschrauber-Truppe, ausgerüstet mit den leistungsfähigsten und flexibelsten Helikoptern.

Gunship 2000 simuliert nicht einen, sondern sieben der Hubschrauber-Wunder der amerikanischen Armee. Stellen Sie die fünf optimal für Ihren Einsatz geeigneten Helikopter zusammen und bestücken Sie sie mit den besten Waffen, die heute zur Verfügung stehen.

Die Einsätze finden in Mitteleuropa und über dem Persischen Golf statt, wobei jeweils verschiedene Schauplätze im Blickpunkt des Geschehens stecken, so daß Sie unter Hunderten von Missionen wählen können. Ihre Crew wird mit der Zeit immer besser – Ihre Aufgabe ist es, jeden nach seinen Fähigkeiten einzusetzen und die Leute zu kontrollieren und zu koordinieren.

Die topographisch exakten 3-D-Graphiken zeigen alles bis ins feinste Detail: Flußufer, Bergrücken, Täler und Abhänge – ein absolut realistisches Flugerlebnis! Beobachten Sie die Handlung von einem der zahlreichen Blickpunkte innerhalb der Konflikt-Zonen. Blicken Sie aus dem Cockpit nach links, rechts, nach vorn, oder schauen Sie durch die Verfolgungs-, die taktische oder die "Geschoß"-Kamera, um sich nichts entgehen zu lassen.





Dank seiner mehrfachen Missions-Profile und einer Feldzug-Option kommen Sie mit Gunship 2000 in den Genuß einer dem letzten Stand der Technik entsprechenden Simulation eines Schlachtfeldes an vorderster Front. Direkt auf Ihrem IBM PC oder einem kompatiblen Computer. Unterstützt VGA-, EGA, Tandy 16 Farben-Graphik und AdLib-, Roland-, Tandy- und IBM-Sound.



MicroProse Ltd. Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8DA.

Die gezeigten IBM Bildschirmaufnahmen können gegenüber Ihren variieren.



4/91

Sensible Software und Graftgold: Zwei berühmte Programmierteams enthüllen ihre neuen Projekte. Strategie aus Fernost: Die Taktik-Hits "Genghis Khan" und Nobunaga's Ambition" im Test.

3/91




Bericht über die Top-Programmierer Bitmap Brothers. Vierseitiger Fotoroman: So arbeitet das Power Play-Team. Erste Tests von Spielen für Super Famicm mit "F-Zero" und "Super Mario World".

8/91

Erster Bericht von der Chicago-Messe mit Stars, Stripes und Software. Wizkid dreht auf, sensible Softwares - Wizball-Nachfolger. Höhenflug in VGA: Flieger im Härtetest. Jet Fighter2, Chuck Yeager2

2/91



Erster Bericht über das Super Famicom. Test des Superspiels "Lemmings" inklusiv kostenlosem Lemmings-Aufkleber. Erfolgstitel "Spindizzy Worlds" unter der Lupe.

1/91



Interview mit den "Elite"- Erfindern David Braben und Ian Bell. Großer Joystick-Vergleichstest. Beginn des "Dragon Wars"-Clue Books.

7/91

Alle Neuigkeiten von der London-Messe: Jubel, Trubel, Spielspaß. Pfeilschnell im Vektorhimmel mit Chuck Yeager 2. Furioses Trio: Game-Boy-Giganten; Kult-Comic als Computerspiel: Hägar legt an.

12/90



Tonnenweise Spieletest zur Weihnachtszeit: Superhit "Wing Commander" im Test. Erster Blick auf kommende Lynx-Neuheiten. Wertvolle Tips zum Rollenspiel "Legend of Faerghail".

6/91



Tolle Tips-Karten für "Prince of Persia". Weltraum-Wunder "Space Quest 4" im Test. Grandioses Tennisspiel "Final Match Tennis" für die PC-Engine. CD-ROM-Report: Laserdisc-Spiele originalgetreu auf dem Amiga.

5/91

Neuestes SSI-Rollenspiel "Death Knights of Krynn" im Test. Rasante Renn-Action mit "Super Monaco GrandPrix". Jede Menge Power-Tips für Computer- und Videospiele.

11/90

Power Play besucht die kalifornische Software-Schmiede Accolade. Unvergeßlich: Wir küren die zehn schlechtesten Spiele aller Zeiten. MS-DOS verspielt: Wie hat man mit seinem PC am meisten Spaß?



10/91



Software des Grauens ein Führer durch die Gruselspiele. Sim Ant der orginelle Nachfolger zu Sim Earth. Battle Isle, der Strategieknüller im Test

9/91



32 Seiten Power-Tips. Sensible Software sägt am Poplous-Thron - Mega-Lo-Mania. Indiana Jones 4 Lucasfilm schickt den Kinohelden nach Atlantis.

Außer den hier aufgeführten Ausgaben könnt Ihr auch noch Heft 6/90 anfordern.

Ich bestelle:

_____ Ausgaben POWER PLAY Nr. _____
_____ Ausgaben POWER PLAY Nr. _____
Insgesamt _____ Ausgaben für 6,50,-DM pro Exemplar:

_____ Ausgabe POWER PLAY Spezial '90

Insgesamt ___ Ausgaben für 9,80,-DM pro Exemplar

Gesamtbetrag _____ zzgl. Versandkosten

Name, Vorname

Straße, Hausnummer PLZ, Wohnort AC 10 11

Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung. Schickt den ausgefüllten Coupon an: Markt & Technik Leserservice, CSJ Postfach 140 220, 8000 München 5.

☎ Ihr könnt Eure Bestellung auch telefonisch aufgeben: 089 / 20 25 15 28 ☎



Erscheint demnächst: Pools of Darkness



Rollenspiele in Massen: In der Versandabteilung werden gerade neue Kisten auf Reisen geschickt.

Joel Billings, der Präsident von SSI, spielt für sein Leben gern harte Strategiespiele. Regelmäßig trifft er sich Joel Billings am Wochendende mit ein paar Kumpels und dem Vizepräsidenten von SSI zur Taktik-Session in seinem Büro. Auf einem riesigen Tisch, der kurzerhand mit einem bemalten grünen Tuch bespannt wird, spielen die Chefs von SSI mit handbemalten Zinnfiguren historische Schlachten aus dem amerikanischen Bürgerkrieg nach. Lieblingsthema: Ghettysburg. Steht mal ein anderes Szenario auf der taktischen Wunschliste, wird kurzerhand ein frische Tischdecke herausgekramt und per Filzstift das neue Gelände aufgemalt.

POWER PLAY: "Spielen Sie eigentlich nur noch auf dem Brett, oder haben Sie noch Zeit für ein Computerspiel?"

Joel Billings: "Momentan habe ich leider nur sehr wenig Zeit, ausgiebig am Computer zu spielen. Ich schau mir aber jedes neue Strategieprogramm an. Früher war das anders. Da bin ich ins Büro, und hab fast den ganzen Tag nichts anderes gemacht, als neue Spiele zu spielen. Heute sind davon nur unsere regelmäßigen Taktiktreffs hier in meinem Büro geblieben."

POWER PLAY: "Die Zinnfiguren auf dem Tisch sind ja exzellent bemalt. Haben Sie die selbst gemacht?"

Joel Billings: "Nein, aber einige unserer Grafiker haben einen Riesenspaß daran, die Figuren anzumalen."

POWER PLAY: "Wenn Sie am Computer spielen, welche Programme bevorzugen Sie?"

Joel Billings: "Also ich persönlich mag diesen ganzen Fantasy-Rollenspielkram nicht so gern. Meine Vorliebe sind Strategie und Taktik — je komplexer, desto besser."

POWER PLAY: "Apropos Fantasy-Rollenspiele. Ist eigentlich der Lizenzvertrag mit TSR weiter verlängert worden?"

Joel Billings: "Ja, natürlich. Da gab es auch keinerlei Probleme, denn die AD&D-Reihe läuft ganz hervorragend. Außerdem sind wir nicht nur auf die AD&D-Szenarien festgelegt. Wir haben ein paar ganz neue Sachen in Arbeit. Beispielsweise planen wir gerade eine Computerreihe mit dem Horrorszenario "Ravenloft". Und neben der "Buck Rogers"-Reihe werden wir noch eine andere SF-Serie machen. Aber das wird erst nächstes Jahr soweit sein. Momentan konzentrieren wir uns auf ein paar neue Fantasy-Spiele.

POWER PLAY: "Auf der Messe in Chicago waren einige AD&D-Spiele wie Pool of Radiance für das NES zu sehen. Werden die Konsolenversionen hier bei Ihnen gemacht?"

Joel Billings: "Nein, für die Konsolenfassungen der AD&D-Spiele vergeben wir an andere Firmen Lizenzen. Das Problem mit den Konsolen: Die Entwicklung eines Spiels auf Modul kostet ein Heidengeld. Da stecken sechstellige Beträge drin. Das Risiko, sich finanziell zu übernehmen, ist zu groß. Schau mal, wir sind ein kleine und gesunde Firma, warum sollten wir ein solches finanzielles Risiko eingehen? Schließlich haben wir eine große Verantwortung unseren Mitarbeitern gegenüber: über 60 Angestellte samt Familien, die jeden Monat ihr Gehalt kriegen müssen. Wenn wir uns auf ein solches Risiko einlassen würden, wäre das ziemlich kurzsichtig und verantwortungslos.

Da warten wir lieber ab, bis sich CD-ROM für Computer durchsetzt.

POWER PLAY: "CD? Ist da das Entwicklunsgrisiko geringer?"

Joel Billings: "Allerdings. Die Entwicklungskosten eines Spiels für CD-ROM, sei es nun für einen Computer oder Konsolen mit CD-Laufwerk, sind erheblich geringer. Momentan ist die CD für Computerspiele noch ziemlich uninteressant, aber in den kommenden paar Jahren wird sich das gewaltig ändern.

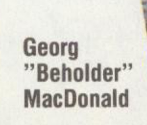
POWER PLAY: "Eine letzte Frage: Haben Sie ein paar Computerspielefavoriten?"

Joel Billings: "Oh, ich spiele sehr gerne einige von den ganz alten SSI-Titeln. Zum Beispiel "Fighter Command", "Operation Apocalypse" und natürlich "Ghettysburg". Ansonsten macht mir "Sim City" sehr viel Spaß, und ich drehe auch gerne eine Runde mit "Their finest Hour".



Hier wird gerade die Mega-Drive-Version von Buck Rogers unter die Lupe genommen

Pressesprecherin Ann McGowan von SSI



Georg "Beholder" MacDonald

Ken Humphries arbeitet an Pool 4



25
JAHRE
STAR TRE



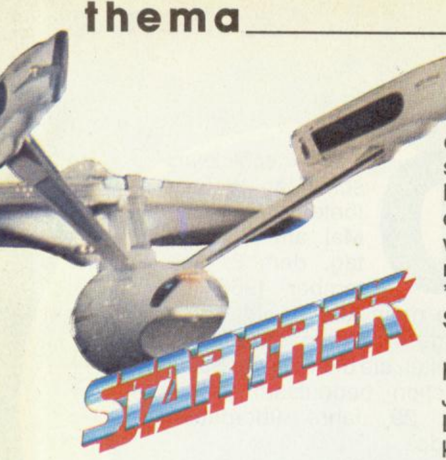
Diese schicksalsschweren Worte ertönten zum ersten Mal am Donnerstag, dem 8. September 1966, um halb neun abends. Mit ihnen wurde eine Fernsehserie eingeleitet, die die Welt der Sciencefiction bedeutsam prägen und 25 Jahre überdauern würde.

Gene Roddenberry, Produzent einiger erfolgreicher Fernsehshows, wollte sich einen Traum erfüllen: Eine Science-fiction-Serie, die nicht banal wie die bisherigen sein sollte. Sie sollte packend sein, dramatisch, unterhaltsam, aber doch intelligent und mit der Aussage versehen: Die Menschheit hat eine gute Zukunft vor sich, in der sich die Menschen verstehen.

Nach zwei Pilotfilmen, die recht gut beim Publikum ankamen, ging "Star Trek" in Produktion. Innerhalb von drei Jahren entstanden insgesamt 79 einstündige Episoden, dann wurde die Serie vom Fernsehsender NBC eingestellt.

Die Stars der Fernsehshow waren Wiliam Shatner als Captain James Tiberius Kirk und Leonard Nimoy als Erster Offizier Spock (mit einem unaussprechbaren Vornamen). Daneben stand natürlich die "Enterprise" im Mittelpunkt, die "U.S.S. NCC-1701". "U.S.S." steht für United Space Ship — aber das wird in der Serie nie erläutert. Gene Roddenberry wollte den patriotischen Zuschauern die Illusion gönnen, im Weltraum sei Amerika immer noch Großmacht. Dabei zeigt die Brücke der Enterprise ein bunt zusammengewürfeltes Spektrum der Menschheit: Navigationsoffizier Sulu kommt aus Japan, sein Kollege Chekov aus Rußland. Am Subraum-Funkgerät sitzt Leutnant Uhura aus Afrika und den Überblick über die Motoren behält Montgomery Scott aus Schottland. Übrigens stammt keiner der Schauspieler aus den entsprechenden Ländern. George Takei (Sulu) spricht zwar japanisch, aber das "Schottisch" von James Doohan (Scotty) ist nur ein gut gespielter Dialekt, wie auch das "Russisch" von Walter Koenig (Chekov), der sogar Fanpost aus dem Ost-Block bekam, diese aber nicht ohne Übersetzer lesen konnte.

Der faszinierendste Charakter auf der Brücke ist natürlich Mr. Spock, der halb Mensch, halb Vulkanier ist. Vulkanier



sind ein Volk von einst sehr gefühlsbetonten Wesen, die im Laufe der Jahrhunderte von Krieg zu Krieg eilten. Der Philospoh Surak machte dem ein Ende, indem er die Lehre der kontrollierten Gefühle einführte. Seitdem erscheinen Vulkanier emotionslos und rein logisch. Spock ist aufgrund seines enormen Wissens auch der Wissenschaftsoffizier an Bord, der in fast jeder Folge unerklärbare Phänomene analysiert und in leicht verständliche Worte fassen kann.

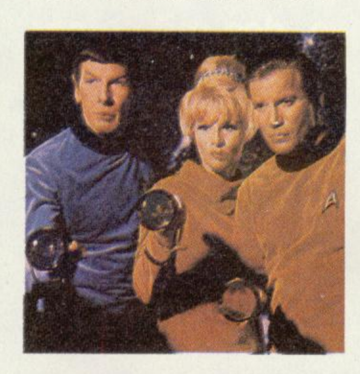
Von Vulkaniern wird behauptet, daß sie grünes Blut haben, weil ihre roten Blutkörperchen Kupfer anstelle von Eisen enthalten. Diese "faszinierende" Legende hat einen unglaublichen Ursprung: Um Spock fremdartig aussehen zu lassen, experimentierte man mit verschiedenen Schminkfarben, da Spock im ersten Pilotfilm auf Schwarzweißbildschirmen unheimlich und krank aussah. Der leichte Gelbton, auf den man sich einigte, hatte es allerdings in sich: Amerika verwendet für das Farbfernsehen das sogenannte NTSC-System, bei dem es Farbverschiebungen geben kann. Wenn nun ein Fernseher nicht richtig eingestellt war, erschien Spock leicht grün anstelle von gelb — die Kupferlegende war geboren (und das erklärt auch, warum Spocks angeblich grüne Haut in Deutschland eher gelb aussieht — bei unserem PAL-System gibt es diese Veränderungen nicht).

Woche für Woche entdeckte die Enterprise neue Lebensformen, kämpfte mit unheimlichen Erscheinungen und manchmal auch mit interessanten sozialen Problemen. Dabei wurden nicht selten die Naturgesetze außer Kraft gesetzt. Beispiel Gravitation: Daß in der Enterprise niemand schwerelos ist, ließe sich mit einem Gravitationsgenerator erklären. Daß aber in jeder zweiten Folge die Wände der Enterprise wackeln und Leute aus den Stühlen fallen, ist ausgemachter Blödsinn. Die Frage eines um Realitätstreue besorgten Fans an die Bühnenbauer, warum denn keine Sicherheitsgurte an den Sitzen wären, wenn die Crew so oft rausfiele, wurde beantwortet: "Weil sie dann nicht aus den Sitzen fallen würden".

Rückblickend gesehen lachhaft ist die Computertechnik im Jahre 2200: Überall blinkende Lichter ohne jede Funktion, keine Datenbildschirme (außer Spocks "Wundertüte") und Computer, die mit abgehackten Mechanikstimmen reden, die heute ein C64 mit Sprachprogramm besser hinkriegt. Eines muß man den Bühnenbauern und Requisiteuren aber lassen: Mit den Datenscheiben, die in die Computer geschoben werden, haben sie in der Größe fast genau 3½-Zoll-Disketten getroffen; die blauen Datenscheiben haben sogar die "richtige" Farbe.

Eine der tollsten Erfindungen im 23. Jahrhundert ist gleichzeitig einer der größten Haken für die Handlung: der Transporterstrahl. Der Transporter ist eine tolle Sache, um schnell auf eine Planetenoberfläche zu kommen. Gleichzeitig konnte man mit ihm aber auch beliebige Dinge von A nach B "beamen", aus jeder Gefahr fliehen und die Probleme jeder zweiten Folge im Handumdrehen lösen. Mit der Konsequenz, daß die Autoren in jeder zweiten Folge den Transporter durch ein Kraftfeld stören, einen Saboteur lahmlegen, einen technischen Defekt stillegen oder einfach an einen unerreichbaren Ort verlegen brauchten. Wer mehrere Star-Trek-Folgen sieht, fragte sich langsam, ob der Transporter wirklich so eine sichere Sache ist, daß sich der Captain und seine Crew darauf verlassen sollten.

Star Trek war wohl die Show mit der größten Fangemeinde. Schon nach einem halben Jahr konnten sich die Hauptdarsteller nicht mehr in Theater, Kinos oder Kaufhäuser trauen, ohne einen Volksaufstand zu verursachen. — Doch während die Fans unglaublich loyal waren, gab es einfach noch nicht genug von ihnen. Um genau zu sein: In den ersten beiden Jahren erreichte Star Trek noch nicht einmal die Top 50 in der Rangliste amerikanischer Fernsehserien. Die breite Masse sah nicht zu. Da Star Trek mit zum Teuersten gehörte, was NBC drehen ließ, sollte nach der zweiten Staffel Schluß sein. Doch die Fans spielten nicht mit. Eine Brieflawine rollte Richtung NBC, alle Briefe geschickt als "Vertraulich" und an die Programmdirektoren direkt adressiert, so daß diese geöffnet und gelesen werden mußten — es hätte ja ein wichtiger Brief dabei sein können. NBC gab nach und ließ eine dritte Staffel produzieren, plazierte diese jedoch mit einem späten Freitag-Abend-





Wie die Zeit vergeht! Ganz oben ein Schnappschuß aus einer der ersten Folgen, darunter versammelt sich die gesamte Brückenmannschaft zum Fototermin von "Star Trek 4".

Jetzt ist eine frische Mannschaft am Werk (Mitte), die langsam das Vertrauen der Fans erringt. Außerirdische Kreationen (unten) und Spezialeffekte gibt's nach wie vor en masse.

CINEMAWARE™

präsentiert mit großem Stolz

DOUBLE-DOUBLE BILL

Ein phantastisches Angebot hervorragender Amiga-Action von einem der führenden Hersteller von Qualitäts-Software ...

.... "Cinemaware".

Darunter:

"TV Sports Football" - Schnall Dir Deinen Helm um und bereite Dich auf eine "American Football" - Simulation vor, die so echt ist, daß Du staunen wirst!

"Lords of the Rising Sun" - Willkommen im Japan des 12. Jahrhunderts! Du bist Shogun and mußt auf dieser epischen Suche die Ehre Deiner Familie retten.

"Defender of the Crown" - Besuche noch einmal das mittelalterliche England - nimm an heroischen Kämpfen teil, turniere um Ruhm und rette hübsche Hofdamen.

"TV Sports Basketball" - Schnür Deine Schuhe zu und ran ans Spiel! Eine 5-gegen-5 Basketball-Simulation in einer echten Sporthalle.

HOLLYWOOD

TV SPORTS FOOTBALL

CINEMAWARE LORDS OF THE Rising Sun

TV SPORTS BASKETBALL

Defender of the Crown CINEMAWARE

1ST DOWN AND 10

Amiga

Amiga

Amiga

Amiga

RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH

Bruchweg 128-132 · D-4044 Kaarst 2 · Telefon 02101/6070

Mitvertrieb: (A) Karasoft, Darius (CH) Thali AG

Cinemaware ist ein Markenzeichen von Mirrorsoft Ltd.



RUSHWARE

Online with the trend

Termin auf einen der ungünstigsten Sendeplätze. Die Einschaltquoten fielen weiter, das Schicksal der Serie war damit besiegelt.

Um noch etwas Geld aus dem Thema herauszuholen, ließ NBC die Serie "lizenzieren". In den USA gibt es viele kleinere Fernsehstationen, die nur innerhalb eines Bundesstaates senden. Diese konnten Star Trek zu günstigen Preisen kaufen und zeigten sie zu guten Sendezeiten. Das Unglaubliche geschah: Immer mehr Leute sahen Star Trek.

Als Ersatz hätte es den neuen Vulkanier Xon gegeben, der noch nie mit Menschen in Kontakt war und noch intelligenter als Spock gewesen wäre. Weiterhin war ein neuer Erster Offizier namens Will Decker und eine betörende Navigatorin vom Planeten Delta V namens Ilia geplant.

Noch bevor die Dreharbeiten beginnen konnten, platzte Paramounts Traum vom Fernsehsender. Damit war natürlich auch die Grundlage für die zweite Fernsehserie gestorben. Paramount ist in erster Linie eine Filmfirma, außerdem avancierte gerade "Star Wars" zum erfolgreichsten Film aller Zeiten; warum also nicht einen Kinofilm machen? Eines der Drehbücher ließe sich sicherlich auf Spielfilmlänge strekken, die Bauten könnten verwendet werden, das Team wäre beisammen. Aber irgendwem bei Paramount war das nicht genug. 1978 wurde auf einer Pressekonferenz bekanntgegeben, daß Paramount sich entschieden hätte, 1979 mit "Star Trek: The Movie" den größten Film des Jahres herauszubringen. Damit fingen die Probleme an.

So ziemlich alles, was für die Fernsehserie gebaut wurde, landete auf dem Müll und wurde für den Film noch größer und schöner gebaut. Leonard Nimoy bot man so lange mehr Geld an, bis er nicht Nein sagen konnte und Mr. Spock wieder an Bord kam. Einer Spezial-Effekte-Firma wurde viel Geld gegeben, unbrauchbares Material kam zurück, und eine neue Spezial-Effekte-Firma mußte für noch mehr Geld innerhalb kürzester Zeit etwas aufs Zelluloid bannen. Das Drehbuch wurde während der Dreharbeiten umgeschrieben; das Finale stand erst kurz vor Schluß der Dreharbeiten fest. (Für Insider: Eigentlich hätte Spock mit V'Ger verschmelzen sollen). Der "Schluß-Gag", Mr. Spocks trockene Bemerkung "Wenn Dr. McCoy an Bord bleibt, ist meine Anwesenheit ebenfalls unverzichtbar", wurde in "Ich habe nichts mehr auf Vulkan zu tun" getauscht.

Trotzdem hatten die Schauspieler ihren Spaß. Schließlich sahen sich einige Leute, die während der Dreharbeiten zur ersten Serie Freunde geworden waren, zum ersten Mal seit vielen Jahren wieder. Während der Dreharbeiten wurden sogar viele Scherze getrieben. Beim Dreh einer Szene, in der Kirk die Brücke verläßt und Decker das Kommando übergibt, umarmte Schauspieler Stephen Collins (Decker) den Kommandantensessel mit den Worten "Jetzt ist er mein! Endlich mein!". William Shatner (Kirk) dreht sich auf dem Weg zum Turbolift um und meint trocken: "Ich habe es mir anders überlegt".

Die vielen Verzögerungen machten den Kinostart zu einem Wettlauf mit der Zeit. Erst kurz vor dem Premierentag wurden die endgültigen Kopien angefertigt, aus dem Entwicklerbad genommen und

Eine der ersten Rißzeichnungen der Enterprise



Gleicher Schnitt, neuer Look — die Landefähren der "Next Generation"

Nach zwei Jahren war Star Trek in den jeweiligen Regionalprogrammen wieder an Spitzenpositionen zu finden. Seit dieser Zeit ist nicht ein Tag in den USA vergangen, bei dem nicht auf irgendeinem Kanal irgendwo eine Folge von Star Trek ausgestrahlt wurde. Noch heute kann man sich eine Programmzeitschrift kaufen und irgendwo Star Trek entdecken.

Mit Warp 8 ins Kino

Der nachträgliche Erfolg ließ Paramount wenige Jahre später zu einer Neuauflage der Fernsehserie schreiten. Neben den drei großen, ABC, CBS und NBC, wollte Paramount eine vierte Fernsehanstalt gründen, die in die gesamte USA senden sollte. Eine der Hauptattraktionen für den neuen Sender wäre das "neue" Star Trek geworden. Gene Roddenberry bezog seine alten Büros, die Sets wurden gebaut, fast alle Schauspieler wieder verpflichtet — bis auf Leonard Nimoy, der nicht mehr Spock sein wollte.



Mit viel Liebe fertigen Modellbauer handgemachte Kunststücke an, die durch "Stop Motion" zum Leben erweckt werden.

"naß" an die Kinos verschickt — auf dem Weg sollten sie entsprechend trocknen. Premiere war am 6. Dezember 1979, Kinostart einen Tag später.

Insgesamt hat Paramount der Spaß 44 Millionen Dollar gekostet — aber darin sind auch Kosten für die nie entstandene Fernsehserie und für nie entstandene Spezialeffekte enthalten. Kritiker meinten, der Film sei nicht gut genug und würde niemals das Geld wieder einspielen (damit ein Filmstudio aus den roten Zahlen kommt, muß der Film etwa dreimal mehr einspielen, als er gekostet hat). Die Kritiker hatten Unrecht — weltweit hatte der


Belgien bfr. 210 Holland hfl. 12,50 Italien Lit. 8000 Österreich öS. 80 Schweiz sFr. 9,80
Das C64-Magazin auf Diskette
MAGIC DISK 64
nur DM 9.80
unverbindliche Preisempfehlung
KAUF MICH
MAGIC DISK 64 ist das Diskettenmagazin für alle C64-Besitzer!
Mit vielen Tools, Utilities, Tips, Tricks und Spielen ist die Diskette auf beiden Seiten voll mit allem, was Dein Computer täglich braucht - und das alles ganz ohne Abtippen, Ausschneiden, Archivieren, Falten und Papiermüll!
Einfach Diskette ins Laufwerk und los geht's!
Für 9,80 DM gibt es MAGIC DISK 64 bei allen Zeitschriftenhändlern.
PROFUND-WERBUNG GmbH



Film nach einem Jahr wesentlich mehr eingespielt als notwendig.

Ein zweiter Film? Paramount hatte zuviel Angst, daß sich der zweite zu einem Flop entwickeln würde; man dürfe ihn nur machen, wenn er wesentlich weniger kosten würde. Als kleinen Trick ließ Paramount den zweiten Star-Trek-Film dann als Fernsehfilm drehen — um mitten in der Produktion das Fanpotential zu sehen, und doch noch einen echten Kinofilm daraus zu machen. Wieder konnte das ganze Team versammelt werden — bis auf Leonard Nimoy, der Mr. Spock wirklich nicht mehr spielen wollte, da ihm der Charakter nichts mehr bot. Darauf meinte Produzent Harve Bennet: "Du willst was Neues für Spock? Lassen wir ihn diesmal einfach sterben!". Nimoy war so beeindruckt von dieser Idee, daß er sofort zusagte.

Natürlich war der zweite Film erfolgreicher als der erste. Natürlich wollte Paramount einen dritten Film. Und natürlich wollten alle Spock wiederhaben. Diesmal konnte man Nimoy mit einem anderen Trick überreden: Er sollte Regie führen. Und dem dritten Film, mit all seinen Macken, muß man zugute halten, daß er das Problem der "Wiedergeburt" Spocks ganz passabel löst.

Ein vierter Film sollte folgen — aber die Enterprise war seit dem Ende des dritten Films durch einen Klingonenangriff zerstört. Die Lösung des Problems: So viel Handlung wie möglich nach "außen" verlagern; man schickte die Crew in das San Francisco von 1986. Der vierte Film ("The Voyage Home") ist nach Meinung von Fans und Kritikern der beste der Reihe und erinnert am besten an die guten alten Fernsehepisoden.

Es kam, wie es kommen mußte: Ein fünfter Star-Trek-Film wurde gedreht. Diesmal ließ man William Shatner in den Regiesessel und ans Drehbuch. Kurz gesagt: Der fünfte Film ist der schlechteste — die Story ist wirr, unlogisch und blöd, die Schauspieler hölzern wie nie, die Spezialeffekte zwischen erträglich und lachhaft.

Trotzdem, man glaubt es kaum, wird gerade ein sechster Film gedreht. Über die Handlung ist nichts bekannt, wohl aber, das Leonard Nimoy wieder Regie führen wird — man darf hoffen.

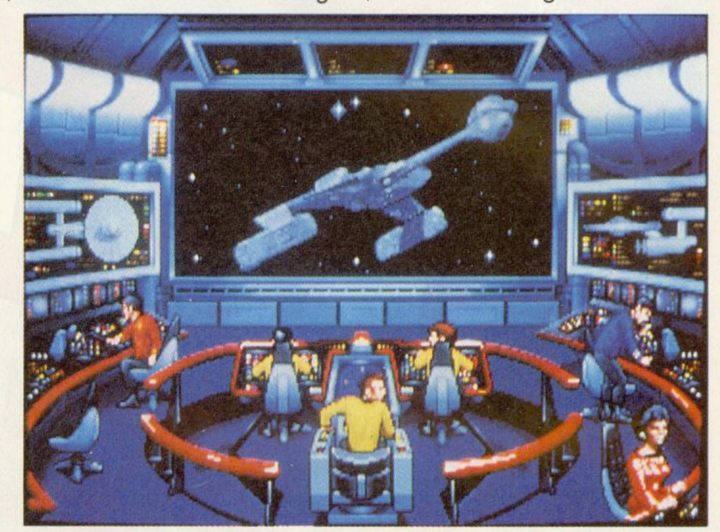
Star Trek auf dem Computer

Daß so ein Stoff die Fantasie der Programmierer anregt wie kein zweiter, ist klar. Wann gab es das erste Star-Trek-Spiel für Computer? 1980? 1979? Das erste Spiel, das wir in Form eines Listings auftreiben konnten, ist aus dem Buch "Basic Computer Games" von David Ahl und stammt aus dem Jahre 1978. Schon 1967 soll es aber ein erstes Star-Trek-Spiel auf einem Großrechner gegeben haben. Das Spiel von David Ahl basiert in jedem Fall auf dem Programm von Mike Mayfield aus dem Jahre 1972. Der Computerhersteller Hewlett-Packard lieferte dieses Programm so in einem Paket mit anderer Software an die Käufer seines Rechners aus.

Dieses erste Star-Trek-Spiel gibt es heute noch in Form vieler PD-Spiele (beispielsweise EGA-Trek auf MS-DOS-PCs). Im Spiel wird das Weltall in 64 Quadranten und jeder Quadrant in 64 Sektoren geteilt. Der Spieler steuert die Enterprise von Sektor zu Sektor, jagt Klingonen, beschützt Raumbasen und versucht, möglichst lange am Leben zu bleiben. An sich hat das Spiel wenig mit Star Trek zu tun: Die Klingonen könnten x-beliebige Aliens sein, das Raumschiff müßte auch nicht Enterprise heißen, aber diese Rahmenhandlung macht das Programm gerade so interessant. Heute reißt die Blockgrafik und die simple Handlung niemanden mehr vom Hocker, doch als die ersten Heimcomputer kamen, war "Star Trek" eines der meistgespielten Spiele. Keines dieser PD-Spiele ist übrigens offiziell "lizenziert", weswegen in vielen PD-Versionen fast alle Hinweise auf Star Trek gelöscht wurden, um keinen Ärger mit der Paramount-Rechtsabteilung zu bekommen.

Um 1980 erschienen Star-Trek-Module für das VCS-Videospiel und später auch für das Vectrex. Hier wurde mehr Wert auf Action gelegt; außer Klingonen abschießen tat sich eigentlich nichts. Für den C 64 erschien ebenfalls eine modifizierte Rein-Action-Version auf Modul.

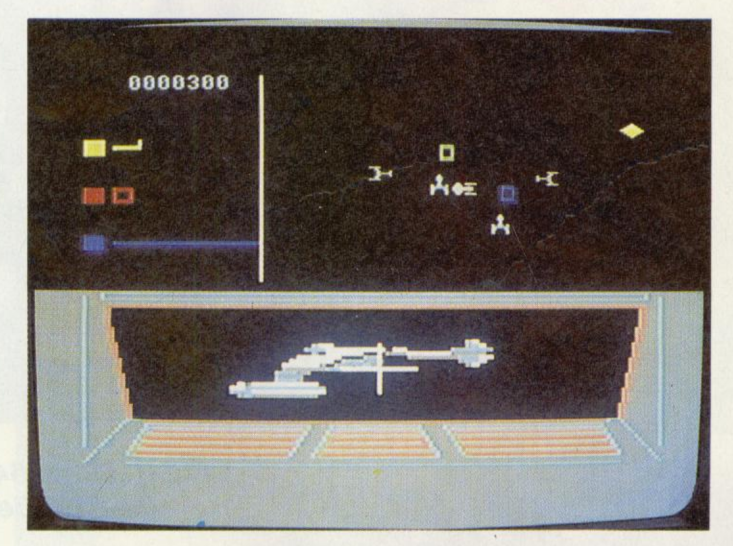
Nach diesen beiden Produkten war es lange Zeit still um

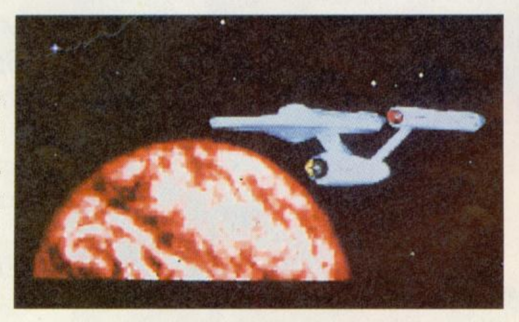


Blockgrafik, simple Handlung, Einfach-Action: Die ersten Star Trek-Spiele rissen niemand vom Hocker

Star Trek. Erst mit dem naherückenden 20. Jubiläum und den erfolgreichen Kinofilmen wurden die Programmierer wieder aktiv. Firebird kündigte in Zusammenarbeit mit Beyond Software für den Herbst 1986 das große Star-Trek-Spiel "The Rebel Universe" an. Es gab Verzögerungen noch und noch, das Spiel verspätete sich auf dem Atari ST um fast ein Jahr, zögernd kam noch eine C-64- und eine MS-DOS-Version, ebenfalls Monate später. Eine Amiga-Version erschien nicht, ein kommerzieller Erfolg war das Spiel ebenfalls nicht.

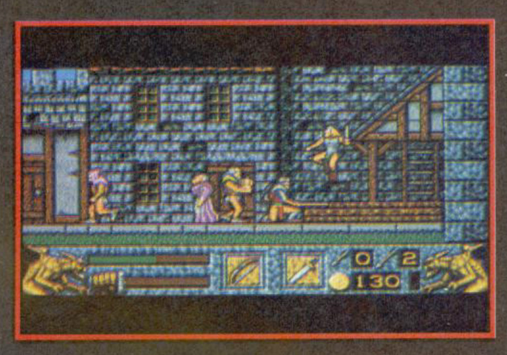
Das ist besonders schade, denn das Spiel war gar nicht so schlecht. Die Enterprise wird in einem Teil des Universums eingeschlossen, in dem sich eine "Krankheit" ausbreitet. Immer mehr Raumschiffe von Star Fleet laufen zu den Klingonen über. Mit 3-D-Actionsequenzen, einem Schuß Adventure auf Planeten und allen Charakteren aus der Fernsehserie hatte man eine brauchbare Mischung zusammengestellt, die auch länger Spaß machte.



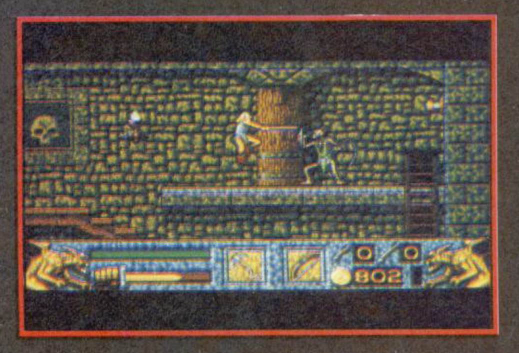


Die Grafik wurde besser, doch bei "Star Trek V" hapert's an der Spielbarkeit (oben). Jetzt versucht Interplay, alles besser zu machen (rechts).









BARBARIAN II

Necron ist wieder in der Stadt und er will Rache. Nur Du – in der Rolle von **Hegor the Barbarian** – hast den Mut, die Kraft und Unbekümmertheit, Dich dieser Herausforderung zu stellen.

Es ist also wieder an der Zeit, Deinen verbeulten Helm aufzusetzen, Dein verschwitztes Heldenwams überzustreifen, das rostige Schwert zu schleifen und Deine großen Füße in Richtung Gefahr zu schwingen.

Wälder, Höhlen, Dungeons und Tempel warten auf Deine barbarische Entdeckungsreise. Todbringende Bewohner wollen mit hinterhältigen Fallen Deine heroischen Absichten verhindern.

2000 Bilder Spriteanimation - 32 Farben - Parallaxes Scrolling - 6 Levels voller Action - mehr als 1 MByte vollanimierter Sprites - 50 fürchterliche Feinde. Aber Zaubersprüche und Hexenkräuter helfen Dir bei Deiner Aufgabe.

Barbarian II ist einfach das Schärfste!

NUR WER'S SIEHT, GLAUBT'S.

Bildschirmfotos: AMIGA

PSYGNOSIS
FREEPOST
LIVERPOOL L3 3AB
UNITED KINGDOM
Tel: 004451-709 5755







STAR TREK

Die nächsten beiden Star-Trek-Spiele gingen in Deutschland fast völlig unter: "The Kobayashi Alternative" und "The Promethean Prophecy" kamen von Simon & Shuster, einem amerikanischen Buchverlag, der eng mit Paramount zusammenarbeitete und eine Softwareabteilung aufbaute. Beides waren Text-Adventures, die Abenteuer erzählten, die zwischen der Fernsehserie und dem ersten Film angesiedelt waren. Beide Spiele gab es nur in kleinen Auflagen, wurden nicht nach Deutschland importiert und sind schon seit Jahren nicht mehr erhältlich.

Das jüngste erhältliche Star-Trek-Spiel ist ein echter Schandfleck: Mindscape brachte zum fünften Kinofilm ein Spiel für MS-DOS-PCs heraus, das außer schmucker VGA-Grafik nur Minuspunkte sammeln konnte. Hoher Schwierigkeitsgrad, langweilige Story und echte Programmfehler lassen nicht nur vom Kauf, sondern gar vom Probespielen abraten.

Doch Rettung naht! Zum 25. Jubiläum sollen gleich zwei neue Star-Trek-Spiele erscheinen. Zum einen bereitet Interplay ("Bard's Tale", "Lord of the Rings") eine Kombination aus Action, Adventure und Rollenspiel vor. Details werden noch geheimgehalten, man weiß nur, daß es 14 "Missionen" geben soll, die sich zu einer großen Handlung verbinden werden. Das Spiel ist vorerst nur für MS-DOS-Computer in Arbeit und wird dort alle gängigen Soundkarten sowie VGA-Grafik ausnutzen. Eine Amiga-Version könnte noch dieses Jahr folgen.

Für das Nintendo Entertainment System arbeitet Konami an einer neuen Star-Trek-Cartridge. Hier wird die Enterprise durch ein fehlgeschlagenes Warp-Experiment in eine andere Ecke des Universums geschleudert und sucht nach Dilithium-Kristallen, ohne die eine Rückkehr unmöglich ist. Auch hier sind keine Details bekannt; das Modul soll im November in den USA erscheinen.

Wieder ins Fernsehen

1987 kehrte Star Trek ins Fernsehen zurück: Mit "The next Generation" zeigt Gene Roddenberry die Geschichten der neuen Enterprise, 50 Jahre nach den Ereignissen aus der ersten Fernsehserie. Captain Jean Luc Picard ist kein Draufgängertyp wie Kirk. Das macht sein Erster Offizier William Riker wieder wett. An der Navigation sitzt diesmal ein Blinder, der nur mit einer elektronischen Protese sehen kann: Geordi La Forge. Für die Sicherheit ist eine kämpferische Frau, Natasha Yar, verantwortlich. Die Verteidigungssysteme liegen mit Lt. Worf in der Hand eines Klingonen — den ehemaligen Erzfeinden der Enterprise. Die Ärztin, Dr. Beverly Crusher, verzichtet auf einen runden Spitznamen wie "Pille" McCoy, bringt dafür aber ihren Sohn, Wesley Crusher mit an Bord. Als Beraterin gibt Teiltelepathin Deanna Troi oft wichtige Hinweise. Und als Spock-Äquivalent ist Data, der menschliche Androide, auf der Brücke zu finden.

In den neuen Abenteuern der Enterprise geht es wesentlich mehr um Probleme der heutigen Zeit als in der alten Serie. Selbst Themen wie die Drogenproblematik werden nicht ausgespart. Fans des "alten" Star Trek bemänglen aber oft die fehlende Aktion, finden die neue Generation etwas zu pazifistisch. Dieser Meinung wurde die Serie im Laufe der Zeit aber etwas angepaßt, so daß neuere Folgen immer mehr den Charakter des "alten" Star Trek annehmen.

Die ersten drei "Staffeln", sprich Jahresproduktionen, von "The Next Generation" gab es schon im deutschen Fernsehen zu sehen; zur Zeit ist Sendepause, obwohl es in den USA noch einen Stapel weiterer Folgen gibt und auch ständig neues Material gedreht wird.

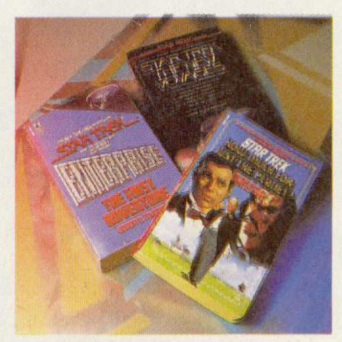
Das braucht der Star-Trek-Fan

Zum Abschluß haben wir alle in unserem Privatfundus gewühlt und empfehlenswertes Material zum Thema Star Trek gesammelt, das nichts mit Computerspielen zu tun hat.

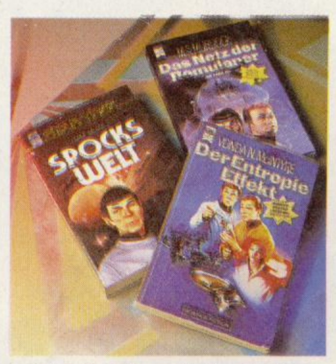
Da ist zuerst einmal von Star-Trek-Romanen zu reden, die in Deutschland beim Heyne-Verlag erscheinen. Über 30 Bücher gibt es, etwa alle zwei Monate erscheint ein neues. Eines der allerersten ist unserer Meinung nach eines der Besten: "Der Entropie-Effekt" ist eine rasante Zeitreisegeschichte mit Pfiff. Eine Zeitmaschine löst katastrophale Reaktionen aus, die das ganze Universum zerfallen lassen. Zu all dem Ärger mit dem Erfinder der Maschine kommt noch hinzu, daß Captain Kirk in diesem Buch einen grausamen Tod sterben muß und Spock sein eigenes Leben in allerhöchste Gefahr begibt, um das ganze Universum zu retten.

Wer mehr über den Planeten Vulkan wissen will, der greife zum just erschienen "Spocks Welt", das sich in den USA sogar in den Bestsellerlisten tummelte. Die Vulkanier wollen beschließen, sich aus der Föderation zurückzuziehen. Kirk und Crew vermuten ein Komplott und nehmen eine Einladung zum Planeten Vulkan an, um mehr zu erfahren und das Verbleiben in der Föderation zu sichern. Streckenweise lesen sich die Schilderungen aus Vulkans Vergangenheit etwas zäh, aber dies ist das definitive Buch für alle Spock-Fans.

Ob nun in Englisch...



...oder Deutsch,...



...Star Trek-Fans finden in diesen exzellenten Romanen Trost bis zur nächsten Folge.

Leider kann Heyne mit seinen wenigen Neuerscheinungen im Jahr längst nicht alle Star-Trek-Bücher aus den USA erfassen. Deswegen wollen wir noch einige englische Titel vorstellen, die hoffentlich bald auch auf Deutsch erscheinen werden; ansonsten sollte man sich mal an den Originalen versuchen, die nicht allzuschwer zu verstehen sind, wenn man ein wenig Englisch kann (schärft das Vokabular; Eure Englischlehrer werden's mögen!).

"How much for just the Planet?" ist Komödie pur. Die Klingonen und die Föderation wollen beide einen bestimmten Planeten mit einer Dilithium-Mine beglücken. Der Friedensvertrag schreibt vor, daß die Partei die Schürfrechte bekommt, die den "Eingeborenen" innerhalb von zwei Wochen die besten Vorschläge zur Nutzung des Planeten machen kann. Doch Diplomatie und faule Tricks helfen nicht viel, wenn die Einwohner mit noch fauleren Tricks und jeder Menge Humor die beiden Parteien gegeneinander ausspielen, weil sie auf dem Planeten ihre Ruhe haben wollen.

"Enterprise!" erzählt das allererste Abenteuer mit Kirk, Spock und McCoy, die sich das erste Mal an Bord des neuen Raumschiffs Enterprise treffen und noch vor der Fünf-Jahres-Mission Abenteuer erleben.

Für ganz hartgesottene Enterprise-Fans noch ein Spezialtip: Das "Klingon Dictionary" ist das optimale Buch für alle Lebenslagen. Wenn Sie sich einem Klingonen ergeben oder ihn zum Duell fordern wollen, finden Sie hier Vokabular, Grammatik und sogar Redewendungen für einfache, aber wirkungsvolle Konversation, zum Beispiel "Rache ist ein Gericht, das man kalt servieren muß". Außerdem kann man durch die gutturale Aussprache einiger klingonischer Sätze garantiert jeden Frosch im Hals restlos beseitigen.

Damit wollen wir unseren Ausflug ins 23. Jahrhundert beenden und wünschen, mit den Worten von Mr. Spock: "Live long and prosper" (Lebe lang und gedeihe, wachse, blühe auf, entwickle dich...).

bs/mg/wi



Wettbewerb:

In Zusammenarbeit mit KORONA SOFT

Im Ballon mit Ascon

Noch in diesem Jahr geht Ascon in die Luft — wenn Ihr wollt, könnt Ihr mit dabei sein. Mehr als eine gehörige Portion Glück und eine frankierte Postkarte braucht Ihr nicht als Starterlaubnis: Beantwortet unsere Überflieger-Frage, schickt die (hoffentlich) richtige Lösung unter dem Stichwort Ballon an die untengenannte Adresse und haltet während der folgenden Wochen beide Daumen gedrückt. Vielleicht seht Ihr dann schon bald Papis Einfamilienhaus aus der Vogelperspektive. Ängstliche Naturen und Schwindelkandidaten sollten sich die Sache jedoch davor noch einmal gründlich überlegen.

Seid Ihr ballontauglich? Wenn ja, könnt Ihr folgende Frage sicherlich spontan beantworten:

Wird in der Ballon-Fachsprache mit einem Fesselballon
1) geflogen
2) gefahren oder
3) geschwebt?

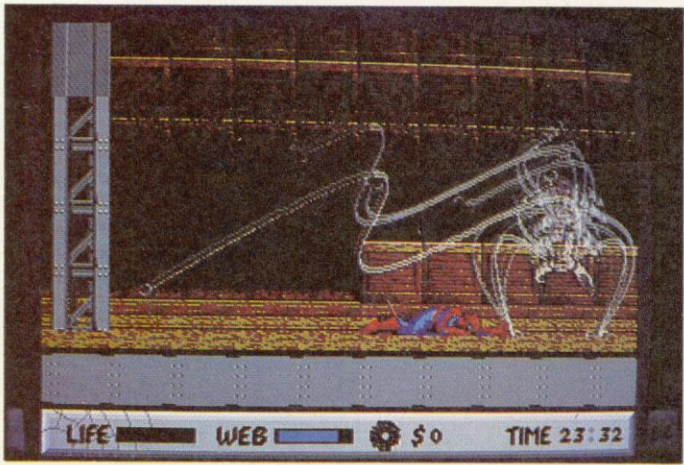
Macht Monster zu Ballons: Monster Business

Die richtige Antwort habt Ihr sicherlich gefunden. Flink aufschreiben und auf einer frankierten Postkarte an folgende Adresse abschicken:

Markt & Technik AG
Redaktion POWER PLAY
Kennwort: Ballon
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

Die Ziehung des Gewinners findet unter Ausschluß der Öffentlichkeit statt, und der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Ballon-Einsendeschluß ist der 15. November. Viel Glück! *wi*

Man klebt nur einmal



Der erste Obergegner beherrscht den Tentakel-Grabschgriff (Mega Drive)

Spider-Man

Fürchtet Euch nicht, denn "Spider-Man", der Superheld im schicken rot-blauen Spinnenkostüm ist wieder unterwegs. Dank haftender Schühchen und eingebautem Klebfadenwerfer kann der edle Recke wie sein Vorbild aus dem Tierreich prächtig klettern und kraxeln. Die Gegner eines Superhelden sind natürlich erlesene Superschurken. Ein Repertoire von sechs so hochkarätigen Gesellen hat Obersuperschurke (kaum steigerungsfähig) Kingpin angeheuert, um den verhaßten Spinnenmenschen ein für alle Mal zu beseitigen.

Kingpin greift zu einer üblen List: Er deponiert eine Bombe an einem Ort, die in 24 Stunden explodieren wird. Als nächstes mogelt er sich in die Hauptnachrichtensendung des Fernsehens und verkündet, ein gewisser Spider-Man habe den Knallkörper gelegt. Und da die Leute jeden Blödsinn glauben, der Ihnen im Fernsehen erzählt wird, mutiert Spider-Man zum Buhmann der Nation. Um seine Unschuld zu beweisen, muß Freund Spinne durch sechs Levels huschen, diverse niederen Bösewichte verhauen, am Levelende den jeweiligen Chefschurken bezwingen und zuletzt Kingpin weichklopfen. Bei all diesen Körperertüchtigungen sollte Spider-Man sollte nicht trödeln: Erledigt er seine Aufgabe nicht binnen 24 Spielstunden, geht die Bombe hoch.

Die neueste Comic-Helden-Aktivierung fürs Mega Drive geriet zu einem sichtlich "Shinobi"-inspirierten Hau- und Prügel-Festival. Spider-Man muß in den zum Teil recht verschachtelt aufgebauten Stufen den Weg zum Levelende finden und durch Sprünge, Boxhiebe und Fußtritte seine Widersacher ausschalten. Was dem Shinobi seine Shuriken, sind der Spinne die Netzklumpen: Durch Druck auf Knopf A schießt Ihr mit klebrigen Glibberpäckchen; ein ausreichend benetzter Schurke sinkt eingewickelt zu Boden. Der Vorrat für diese praktische Distanzwaffe ist begrenzt. Außerdem beherrscht Spider-Man eine paar diffizile Bewegungstechniken, die Ihr durch das Kombinieren verschiedener Feuerknopf- und Joypad-Manöver erreicht. Er klettert vergnügt Decken und Wände entlang; mit einem Schwung am Spinnenseil katapultiert er sich in lichte Höhen.

Droht der Lebensenergiebalken auf Null zu sinken, kann Spider-Man eine kleine kraftspendende Pause einlegen. In dieser Zeit tickt das Limit (und damit die Bombe) aber weiter vor sich hin, so daß Ihr diese Energiesammel-Bummeleien nicht allzuoft einlegen könnt. Zur Verteidigung könnt Ihr ein Schild schwenken, müßt aber auf die Schußkraft verzichten.
hl

geht so

Ganz nett, was den Sega-Programmierern zum Thema Spider-Man eingefallen ist: Das Sammelsurium an Hüpf-, Hangel- und Handkantenaction ist ganz gut spielbar, aber nicht gerade reich mit Glanzlichtern gesegnet. Bis auf die ungewöhnlichen Spinnenbewegungstechniken wird recht biedere Einzelkämpferaction geboten. Grafik und Sound wirken zudem etwas lieblos. Spider-Man ist erträglich, hat's gegen die reichliche Konkurrenz an Edelactionmodulen fürs Mega Drive schwer. Wer bessere Titel wie "Super Shinobi" oder "Shadow Dancer" durch hat, wird auch über zweitklassigen Nachschub in Form von Spider-Man dankbar sein — besser als gar nichts.

geht so

Die Comic-Umsetzung beschert dem Mega-Drive-Besitzer leider keinen neuen Superhelden. Spiderman macht zwar leidlich Spaß (hat man sich erst einmal mit der merkwürdigen Steuerung angefreundet), präsentiert sich jedoch grafisch und spielerisch dermaßen schlicht, daß man sich fragt, ob die Entwickler jemals in einen der knallbunten Marvel-Comics hineingelesen haben. Denn von Atmosphäre und Einfallsreichtum derselben ist nichts zu spüren. Schade, einer der großen Namen im Comic-Business ist damit auf ein gerade noch überdurchschnittliches Geschicklichkeitsspiel mit nur wenig neuen Ideen (Klettern und Schwingen) verschenkt worden.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE 59%

Grafik: 43% | Sound: 35% | Schwierigkeit: einstellbar



Liebevoll wurde dieser Gegner ins Spinnennetz gewickelt (Mega Drive) ▶

Super-Marioline?



Achterbahnfahrt mit Hindernissen (Mega Drive)

Marvel Land

Marvel Land" ist ein großer Vergnügungspark mit Achterbahnen, Autoscootern, Märchenschloß und Zirkus. Die Leitung des Parks scheint von vier japanischen Mädels im Feen-Look übernommen worden zu sein. Doch da taucht eine überdimensionale Ratte mit fiesem Gesichtsausdruck auf: Offensichtlich kein Kunde, sondern der zu erwartende Obermotz, der die vier Schönen in Glaskugeln sperrt. Zeit für unsere Heldin, hüpfend und springend durch den Park zu laufen, die diversen Monster abzuwehren und die vier Parkfeen wieder zu befreien.

Marvel Land von Namcot ist eine Art Super-Marioline — die weibliche Heldin mit grünen Fledermausohren hüpft und springt durch von rechts nach links scrollende Level. Gegner beseitigt man durch Draufhüpfen. Zusätzlich gibt es ein Extra, mit dem die Heldin gleich fünf Farbkopien von sich selbst hinter sich herzieht. Ein Druck auf einen anderen Feuerknopf läßt diese um die Heldin rotieren und Gegner vom Bildschirm fegen.

An Ideen hat es den Programmierern nicht gefehlt: So gibt es große Wippen, auf denen man die Balance halten muß, eine komplette Achterbahn, auf der man Bonus-Punkte einsammelt oder eine überdimensionale Zielscheibe am Ende eines Levels. Je nach Höhe, in der man durch die Scheibe springt, gibt es Bonus-Punkte. Continues gibt es nicht, aber ein Paßwort nach jedem Level. *bs*

geht so

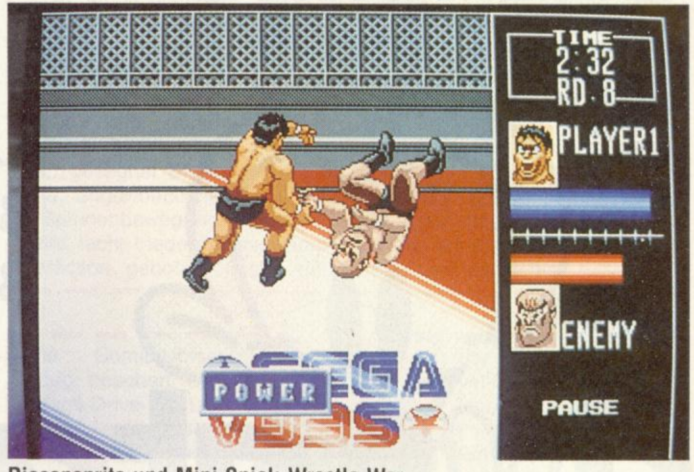


Welch ein Modul der Gegensätze: Da wollte Namcot wohl ein Gegenstück zu Mario schaffen, setzt wohl auch einen guten Designer und Level-Entwickler ran, aber dann machen Programmierer und Grafiker alles wieder kaputt. Einfallslose Farbgebung, langweilige Hintergründe, Sprites mit wenigen Animationsphasen. Die Steuerung beim Springen verhält sich anders als bei den "guten" Springspielen. Schade, denn die vielen tollen Ideen gehen damit unter. Die Gegner sind witzig und nicht schwer zu knacken — lediglich die Steuerung macht das Spiel manchmal unnötig schwer. Durch das Paßwort-System können Profis das Modul schnell durchspielen.

STECKBRIEF
Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Namcot, Zirka-Preis: 110 Mark

MEGA DRIVE		65%
Grafik: 41%	Sound: 67%	Schwierigkeit: mittel

K(r)ampf der Giganten



Riesensprite und Mini-Spiel: Wrestle War

Wrestle War

Wenn "Hulk Hogan" den "Ultimate Warrior" im Doppelnelson bis zur Bewußtlosigkeit würgt, johlt die Zuschauermenge und schreit nach Blut. Wenn sich dann die beiden Muskelberge kunstvoll zu einem Knäuel verknoten, den Schiedsrichter aus dem Ring werfen und die Besucher beleidigen, ist das Chaos perfekt. "Wrestling" nennt sich der "friedliche" Freizeitspaß, der dank Übertragung durch private Fernsehsender auch hierzulande immer mehr Freunde findet.

Wer sich nicht mehr aufs bloße Zuschauen beschränken will, kann auf das Mega-Drive-Modul "Wrestle War" zurückgreifen. Als unbekannter Ringer gibt es nur ein Ziel: Den Weltmeisterschaftstitel. Um den zu erringen, müssen acht Pixelringer auf die Matte gelegt werden. Mit gut einem halben Dutzend Schlagkombinationen, Würgegriffen und gekonnten Hebeln wird der Gegner solange traktiert, bis dessen Energiebalken auf Null rutscht. Wird nun der niedergestreckte Kontrahent im Würgegriff drei Sekunden am Boden gehalten, ist der Kampf gewonnen. Erleidet Ihr ein vorzeitiges K.o. oder überschreitet das vorgegebene Zeitlimit, könnt Ihr mittels "Continue"-Funktion gegen den letzten Wrestler nochmals antreten. Vor dem Start könnt Ihr in einem speziellen Options-Menü den Schwierigkeitsgrad einstellen und angeben wie lange eine Runde im Ring dauern soll. Testmuster von Galaxy. *mh*

na ja

Die körpernahe Muskelakrobatik, die wohl kaum als "Sport" zu bezeichnen ist, mag im Fernsehen noch ganz nett sein, aber als Spiel ist es eine mittelschwere Katastrophe. "Wrestle War" ist ein Modul-Murks allererster Güte. Die acht Muskelprotze sind innerhalb von 15 Minuten mit immer der gleichen Kombination aus Schlag und Hebelgriff zu erledigen. Leider funktioniert das nur mit einem vernünftigen Joystick. Per Joypad kommt man, dank der üblen und unfairen Steuerung, über die ersten zwei Kämpfe nicht hinaus. Einzig der Zwei-Spieler-Modus, bei dem man gegen einen Kumpel statt gegen die Computerringer antreten kann, sorgt für Unterhaltung.



Genre: Sport
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 110 Mark

MEGA DRIVE		26%
Grafik: 30%	Sound: 26%	Schwierigkeit: leicht

Schmutzbeseitigung



Nichts Neues im Allerwelts-Weltraum

Raiden Trad

Wer einmal "Musha Aleste" von Toaplan/Compile gespielt hat, weiß, zu welch grafischen und soundtechnischen Leistungen das Mega-Drive fähig ist. Ein Ballerspiel dieser Art ist "Raiden Trad" von Micronet. Der Spieler steuert ein Flugzeug Marke Micronet im Jahr 2090 gegen feindliche Invasoren, die möglichst gründlich aus allen acht Levels beseitigt werden müssen. Das Szenario reicht von einer friedlichen Alpenlandschaft bis hin zu einem Weltraumgefecht. Die Grafik ist teilweise detailliert (im ersten Level kann man Kühe und einzelne Menschen entdecken), streckenweise jedoch grob und farbarm.

Der normale Schuß oder alternativ dazu der Laser wird nach Aufsammeln vieler entsprechender Symbole immer wirkungsvoller. Zusätzlich sind Raketen oder dünne Homing-Missiles installierbar. Mit einem anderen Feuerknopf kann man Bomben abwerfen, in deren Explosionsradius alles Feindselige zu Asche gebacken wird. Im Optionsmenü kann zwischen drei Schwierigkeitsgraden gewählt werden, diese beeinflussen den Spielverlauf jedoch nicht merklich.

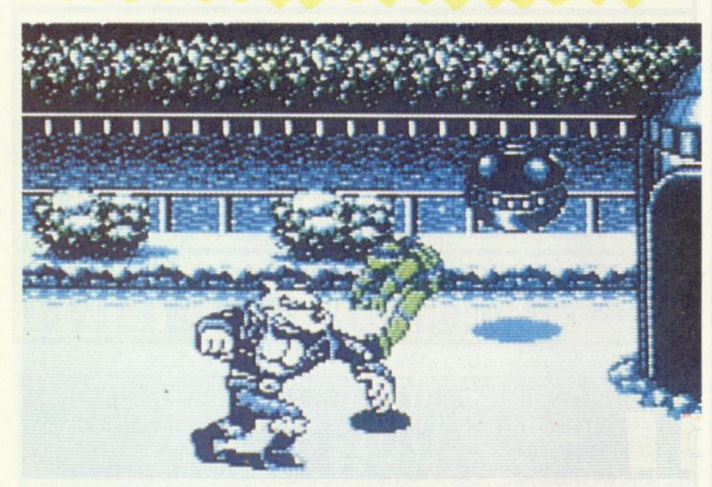
Mit Hilfe von "Continues" bekommt der Spieler am Ende seiner Leben die Gelegenheit, an derselben Stelle noch einmal zu beginnen, natürlich ohne Punkte und besondere Waffen. Oft erscheint auch ein kleines Sprite in Form der guten Fee (!), die einige lebenswichtige Extras verstreut. Testmuster von Galaxy. *al*



Der Einstieg in die Welt der großen Ballerspiele auf dem Mega-Drive ("Musha Aleste", "Gynoug" oder "Elemental Master") bleibt Micronet noch verwehrt. Die Grafik ist wahrhaftig nicht besonders umwerfend und doch etwas zu lieblos geworden. Der Sound dudelt monoton vor sich hin, manche Effekte sind wirklich zum Gruseln. Das Scrolling ist so langsam, daß man die herumlaufenden Kühe zählen kann. Ein wenig Geschwindigkeit hätte Raiden Trad sicher sehr gut getan. Insgesamt bleibt Micronets neues Werk leider nur ein ganz nettes Spiel für zwischendurch, Musha Aleste behauptet sich trotz seines Alters. Einzig nette Idee: die Fee die Extras spendet.

STECKBRIEF
Genre: Action
Hersteller: Micronat, Zirka-Preis: 100 Mark
MEGA DRIVE 56%
Grafik: 48% Sound: 41% Schwierigkeit: mittel

Pizza-Flitzer


Schneemänner blasen im dritten Level zum Angriff

Teenage Turtles II

Wenn sich die Turtles und ihre Prügelspiele weiterhin so gut verkaufen, kann Mario bald seinen Platz als Nummer eins unter den Videospielhelden räumen und eine Pizzeria eröffnen. Auch was Bildschirmmanifestationen angeht, kommen die Ninja-Schildkröten dem Jump'n'Run-König langsam nahe: Nach Auftritten auf allen gängigen Computersystemen, dem Game Boy und dem NES schickt Konami sie nun bereits zum zweiten Male innerhalb eines Jahres ins Gefecht. Diesmal griff der renommierte Modulhersteller auf den Spielinhalt des Turtles-Automaten zurück, der vor zwei Jahren ebenfalls bei Konami vom Stapel lief.

Die Handlung erinnert stark an "Double Dragon" und Konsorten: Von links nach rechts wird gescrollt, kampfsportgeübte Feinde wuseln und prügeln, während wahlweise ein oder zwei (von insgesamt vier) Turtles das Levelende zu erreichen suchen. Dort wartet jedesmal ein Obergegner und die (gefangene) Turtle-Freundin April; plättet man den Feind, taucht Shredder auf, um April flink der Obhut des nächsten Obermotzes (am Ende des nächsten Levels) anzuvertrauen. Erst nach sieben verschiedenen Kampfrunden darf man die rothaarige Reporterin in die Arme schließen.

Die Turtles selbst können, wie all ihre Feinde, hüpfen und prügeln. Natürlich wurden auch die verschiedenen Ninja-Waffen der Helden naturgetreu übernommen; ob man mit Nunchaku oder mit Sai-Gabeln auf die vermummten Gegner losgeht, hängt so von der Wahl der jeweiligen Spielfigur ab. Die Bösewichte wählen aus besser sortierten Waffenkammern, schmeißen mit Kanaldeckeln, Schneebällen und Dynamit und feuern sogar mit Schnellfeuerwaffen um sich. Außerdem versperren Todesfallen und allerlei andere Hindernisse den Weg zum verdienten Turtles-Happy-End.

Für die Turtles gibt's dafür Pizza: Zwar sind nur wenige der schmackhaften Happen auf der Wegstrecke versteckt, diese regenerieren jedoch gleich die gesamte Lebensenergie. Spielt man zu zweit, ist man sogar noch besser dran: Die drei Continues, die Euch normalerweise im Solo-Modus zur Verfügung stehen, verdoppeln sich. Fällt eine der beiden Schildkröten aus, muß sie mit dem Wiedereinstieg bis zum Game Over (und Continue) warten.

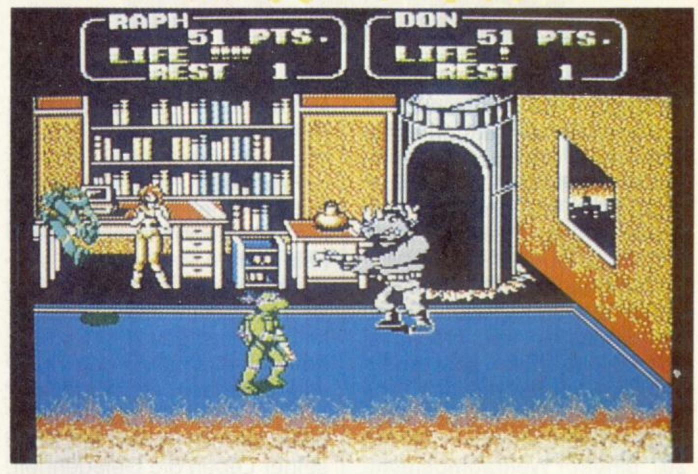
Testmuster von Konami. *wi*

gut

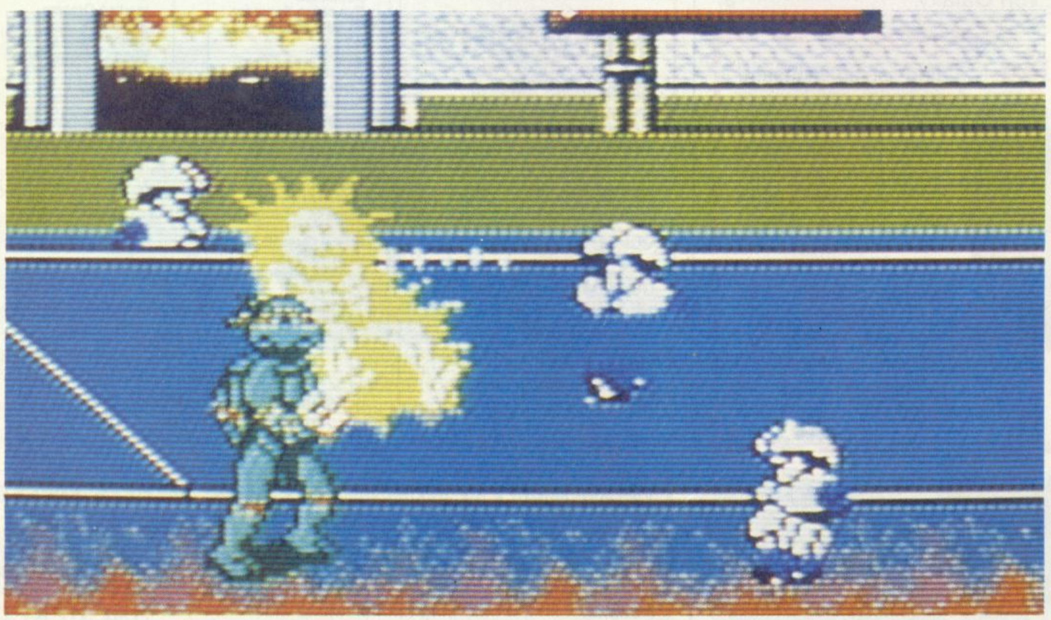
Die Überraschung war groß: Turtles II sieht mit seinen bunten, teilweise beeindruckend großen Sprites nicht nur erstklassig aus, es spielt sich auch fast so gut wie der Automat. Mit dem mäßigen Vorläufer des vergangenen Jahres hat das neueste Konami-Produkt nicht mehr viel zu tun: Der Sound stimmt, der Zwei-Schildköten-Gleichzeitig-Modus erfreut und viele kleine Gags, Sprechblasen und Zwischenbilder heben Motivation und Laune. Bei den gemeingefährlichen End- und Mittelgegnern läuft das Modul dann zu Hochform auf und damit der gesammelten Prügelkonkurrenz den Rang ab: Hier fällt's nicht schwer, dem Spiel das sporadische Flackern zu verzeihen. Technisch kann man's kaum besser machen.

STECKBRIEF
Genre: Action
Hersteller: Konami, Zirka-Preis: 100 Mark

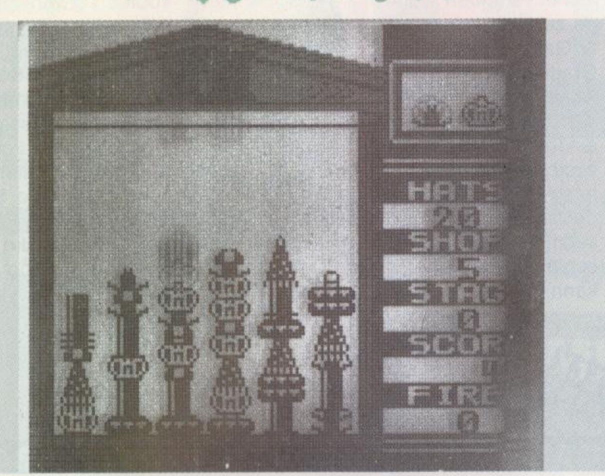
NES		79%
Grafik: 81%	Sound: 69%	Schwierigkeit: leicht



Dieser rabiate Lederfreak bewacht April am Ende des ersten Levels


TSV Turtles gegen Rowdy EV: Der große Spielball ist aus massivem Stahl.

Nostalgie in Marmor



Auf und Ab: Ab dem dritten Level wird's knifflig

Marble Madness

Das waren noch Zeiten: Als Ataris "Marble Madness" vor gut sieben Jahren in den Spielhallen auftauchte, wurde er ganz ohne Hydraulik, mächtige Endgegner und bombastische Extrawaffen quasi über Nacht zum Kultautomaten. Allein die völlig neue Spielidee (Kugel rollt durch psychedelische Pyramidenlandschaften) zog dem neugeboren Murmelfan die Markstücke fast schon magnetisch aus dem Geldbeutel und in den Münzschacht. Die erste Umsetzung für zu Hause erschien ein paar Jahre später für den damals brandneuen Amiga und unterstrich eindrucksvoll dessen Hardwarefähigkeiten.

Für das NES ist's erst 1991 soweit: Der Brettspielegigant Milton Bradley griff die Spielidee auf und setzte alle sechs Levels des Vorbildes auf Nintendos 8-Biter um. Allein oder mit einem menschlichen Mitspieler steuert man seine Murmel(n) durch die abgdrehte 3-D-Landschaft, über Rampen und durch Labyrinthe, weicht Marmor-fressenden Monstern aus und rangelt mit anderen Steinkugeln. Sechs Levels sind zu bewältigen: Am Ende rollt man sogar auf schwebenden Plattformen durch den Weltraum. Die Zeit muß der Spieler dabei ständig im Auge behalten: Jede Sekunde, die man aus einem Level herausrettet, wird dem Spieler gutgeschrieben und ist damit im nächsten von lebensrettender Wichtigkeit.

Unser Testmuster stellte Milton Bradley zur Verfügung. *wi*

gut

Diese Spielidee ist Zeit-resistent: Dank der technisch gelungenen Umsetzung dürfen sich nun auch NES-Besitzer an Marble Madness in seiner vollen Pracht erfreuen. Die Musikbegleitung geriet erwartungsgemäß etwas düdlig, stört aber nicht weiter. Wichtig sind vor allem Steuerung und Grafik; die Entwickler-Crew von Rare hat hier zum Glück nicht gepatzt und selbst den hektisch-spaßigen Zwei-Spieler-Modus in die NES-Version gerettet. Den einzigen Haken des Vorbildes jedoch leider auch: Sechs Levels sind für einen Geschicklichkeitsfan nicht allzu viel. Dafür frustiert der Schwierigkeitsgrad der letzten Marble-Welt dann selbst den absoluten Kenner.

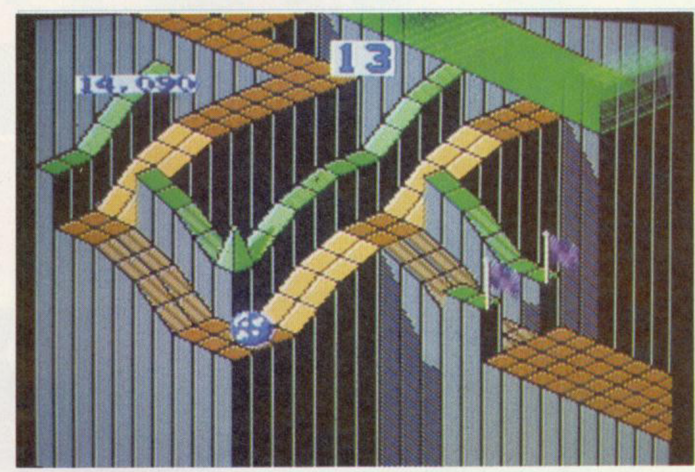
STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Milton Bradley, Zirka-Preis: 100 Mark

NES 76%

Grafik: 72% Sound: 67% Schwierigkeit: mittel

Gut behütet



Ich kauf mir lieber einen Tirolerhut (Game Boy)

Hatris

Im Hutgeschäft geht es rund: Laufend fallen Paare von Hüten aus den Regalen, die richtig aufgestapelt werden müssen. Erst wenn fünf gleiche Hüte auf einem Stapel liegen, können diese ins Lager transportiert werden. Die simple Spielidee sagt uns: Hier haben wir es mit einem Vertreter der Kategorie "abstraktes Denkspiel" zu tun.

Sechs verschiedene Sorten von Hüten fallen von oben herab; die Hutsorten sind unterschiedlich breit und groß. So gibt es riesige Zylinder, kleine Schirmmützen, Cowboyhüte und sogar Kronen. Innerhalb einer Sorte lassen sich die Hüte gut stapeln und nehmen wenig Platz weg. Aber wehe, ein Cowboyhut fällt auf einen Zylinder: Prompt kann nicht mehr richtig gestapelt werden, die Huttürme wachsen schlagartig Richtung Decke.

Leider bleibt es nicht aus, daß Sie ab und zu nichtkompatible Hüte aufeinandersetzen müssen, da die Kopfbedeckungen immer paarweise vom Himmel fallen. Wer mit einem Pärchen gleich zwei Fünfer-Stapel wegfegt, kriegt zur Belohnung einen Feuerball, mit dem man die obersten Hüte auf einem Stapel wegbrennen kann. Sie können diese Bälle aber auch sammeln und drei gegen einen Helm austauschen, der unter seinem Gewicht einen gesamten Stapel zerquetscht.

Es gibt auch einen speziellen Zwei-Spieler-Modus für zwei Game Boys mit Kabel mit leicht modifizierten Regeln. *bs*

gut

Denkspiele ohne Ende — Hatris hat nicht mehr den Unikats-Charakter von Tetris und läßt auch ein wenig die bestechende Einfachheit dieses Denkspiel-Pioniers vermissen. Trotzdem steht Hatris aus der Masse der Denkspiele klar heraus. Das Spiel macht Spaß, das Spielgefühl ist hervorragend. Hatris bietet sogar mehr taktische Varianten als Tetris; es gibt verschiedene Strategien, mit denen man den Hütestapeln zu Leibe rücken kann. Dank vieler einstellbarer Schwierigkeitsgrade läßt sich Hatris für jeden Spieler so einstellen, daß es weder zu langweilig noch zu hektisch wird. Für zwischendurch ist Hatris ein optimales Modul; echte Tetris-Fans brauchen es sowieso.

STECK BRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Bulletproof, Zirka-Preis: 80 Mark

GAME BOY 83%

Grafik: 75% Sound: 62% Schwierigkeit: einstellbar

Unendliche Geschichte



Der Drache ist kein Feind, sondern Hintergrundgrafik

Nemesis II

Wenn das so weitergeht, wird wohl bald das erste Nemesis-Sonderheft die *POWER PLAY*-Redaktion verlassen: Nach unzähligen Salamander-, Gradius- und Nemesis-Manifestationen auf nahezu allen gängigen Computersystemen und Konsolen, werden Game-Boy-Besitzer vom Hersteller Konami bereits mit dem dritten Teil der bekanntesten Ballerserie der Welt beliefert. "Nemesis II" scrollt wieder von links nach rechts, stützt sich auf das altbekannte Extrawaffensystem (man "tauscht" gesammelte Kapseln gegen Speed-ups und Waffen) und bietet all das, was die Vorgänger so populär machte: krabbelnde, schwebende und stationäre Feinde und mächtige Endgegner vor fantastischen Weltraumkulissen.

Mindestens vier Levels müssen diesmal durchflogen werden; im "Practise"-Modus darf der Spieler zwar in alle Runden hineinschnuppern, um Nemesis II zu bezwingen, solltet Ihr die Ballerei jedoch von Anfang bis Ende durchfliegen.

Habt Ihr das (spielbare) Intro, eine Jagd durch einen Asteroidengürtel, überlebt, wartet der erste reguläre Level auf Euch. Vor einer griechisch angehauchten Ruinenkulisse beginnt Ihr Eure Extrasammlung.

Sechs verschiedene Extrawaffen stehen zur Auswahl: Für eine Bonuskapsel erhaltet Ihr ein Speed-up, für zwei einen Diagonalschuß, für drei gibt's zusätzliche Raketen und vier Kapseln darf man gegen den durchschlagenden Laser tauschen. Außerdem kann man maximal zwei mitballernde Satelliten (für je fünf Kapseln) und ein Front-Schutzschild erstehen.

Verliert Ihr ein Leben, sind leider auch alle Waffen futsch...

Nemesis II dürft Ihr in drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden spielen. Neben der oben erwähnten Rundenanwahl spendierte Konami noch eine Anzahl Continues. Testmuster von Galaxy. *wi*

Der dritte Level entführt Euch in dunkle Weltraumgewölbe

Super

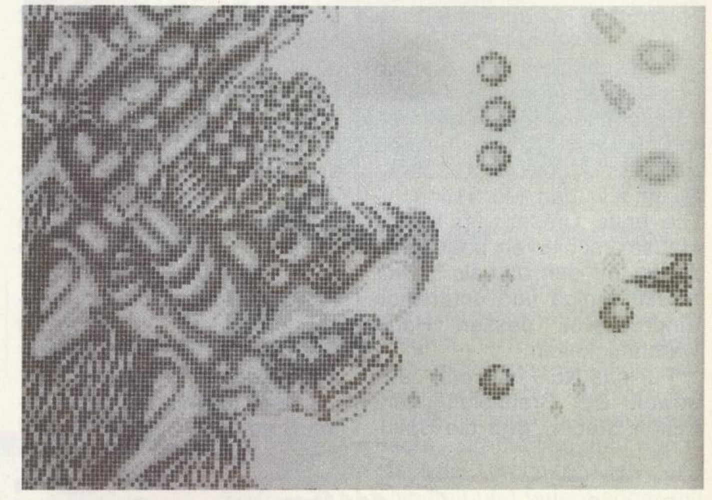
Obwohl am narrensicheren Spielprinzip nichts verändert wurde, zeigt auch der dritte Game-Boy-Teil der Gradius-Serie noch keinerlei Abnutzungserscheinungen. Ist ein (größtenteils) horizontalscrollendes Ballerspiel technisch dermaßen gut umgesetzt, sagt man zu einem Nachschlag eben gerne ja. Grafisch kann Nemesis 2 den famosen ersten Teil und das sogar noch bessere Parodius zwar nicht überrunden, für einen Break-Even langt's jedoch allemal. Sound und Musik sind mittlere Spitzenklasse — nur bei Parodius klingt die Untermalung noch eine Spur besser: Idealer Ballernachschub für alle, die die Konkurrenzmodule schon zu den Akten gelegt haben.

STECKBRIEF

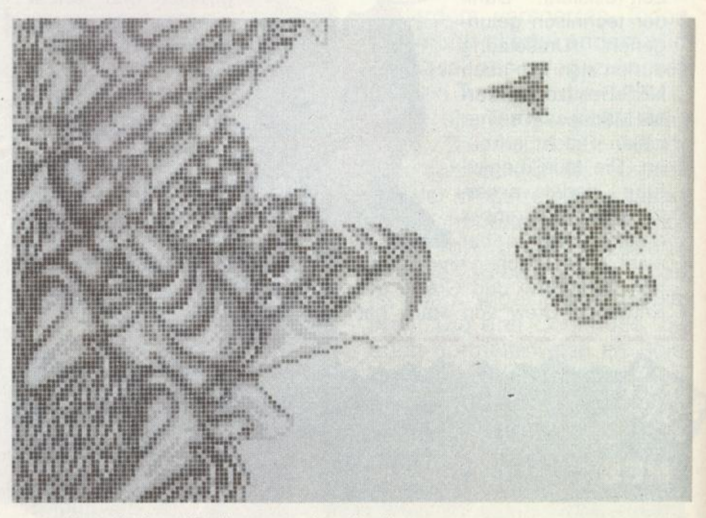
Genre: Action
Hersteller: Konami, Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY **84%**

Grafik: 84% Sound: 82% Schwierigkeit: einstellbar



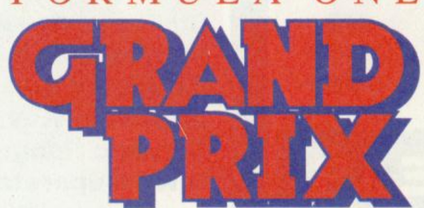
Der erste Level: Ein Obermotz wird sauer...



...und verliert am Ende sogar den Kopf.

In welche Rolle möchten Sie d

FORMULA ONE



Haben Sie sich auch schon gefragt, wie es wäre, einer von den 26 Fahrern zu sein, die auf der Startfläche ihre Motoren heulen lassen und auf das Grüne Licht warten, um in einem wilden Wirbel von Rauch, röhrenden Motoren und schmelzendem Gummi loszubrausen und eine neue Grand Prix Saison einzuleiten? Also bitte, jetzt brauchen Sie sich nur die Sicherheitsgurte umzuschnallen! MicroProse und Geoff Crammnd, Autor von Revs und Stunt Car Racer, haben sich zusammengetan, um die einzige lückenlose Formula One Grand Prix Simulation herauszubringen.

MicroProse Grand Prix ist vollgepropft mit Funktionen und Merkmalen: 16 hügelige 3D-Rennstrecken, angefangen von den Straßen von Phoenix und Adelaide bis zu der spektakulären Hafenstrecke von Monaco… die Auswahl unter 26 unabhängig gesteuerten Wagen, von Jordan und Brabham bis zu Williams auf Ferrari.

Studieren Sie die Strecke im Training, nehmen Sie die notwendigen Feinabstimmungen an Ihrem Wagen vor, um Spitzenleistungen zu garantieren und treten Sie dann feste aufs Pedal, um gleich von Anfang an vorne zu liegen. Überholen Sie Ihre Rivalen, indem Sie sie in Ecken drängen und beobachten Sie sie dann im Seitenspiegel, wie sie verzweifelt hinter ihnen herjagen. Aber aufgepaßt, vor Ihnen ist vielleicht einer zu schnell in die Kurve gegangen. Es ist hart, spannend und herausfordernd – und über alle Maßen realistisch.

- Authentische Cockpit-Instrumente mit Radio und verstellbaren Seitenspiegeln.
- Realistische Abnutzung von Reifen und Bremsen. Entscheiden Sie selbst, wann es an der Zeit ist, in die Boxen zu gehen.
- Beobachten Sie die Renn-Action über die TV-Kameras, und spielen Sie Ihre größten Triumphe und ihre schlimmsten Zwischenfälle immer wieder ab.
- Überraschende Witterungsverhältnisse. Das Rennen kann trocken und heiß starten, doch ein plötzlicher Wolkenbruch kann Sie zu einem Reifenwechsel und einer Änderung Ihres Fahrstils zwingen.
- Vier Schwierigkeitsstufen, von Neuling bis Champion – eine Herausforderung für jeden Autonarren.



- Von der hintersten Startposition bis zum Welt-Champion – MicroProse Formula One Grand Prix ist voll und ganz dabei!

Formula One Grand Prix wird in Kürze in alle guten Software-Läden donnern, für Commodore Amiga, Atari ST und IBM PC Kompatible.





MicroProse Simulation Software ist bei allen guten Software-Händlern erhältlich. Wenn Sie Schwierigkeiten bei der Beschaffung von MicroProse-Erzeugnissen haben, sollten Sie sie direkt bestellen bei: MicroProse, Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos, GL8 8LD Großbritannien. Fernruf: 0666 504326.

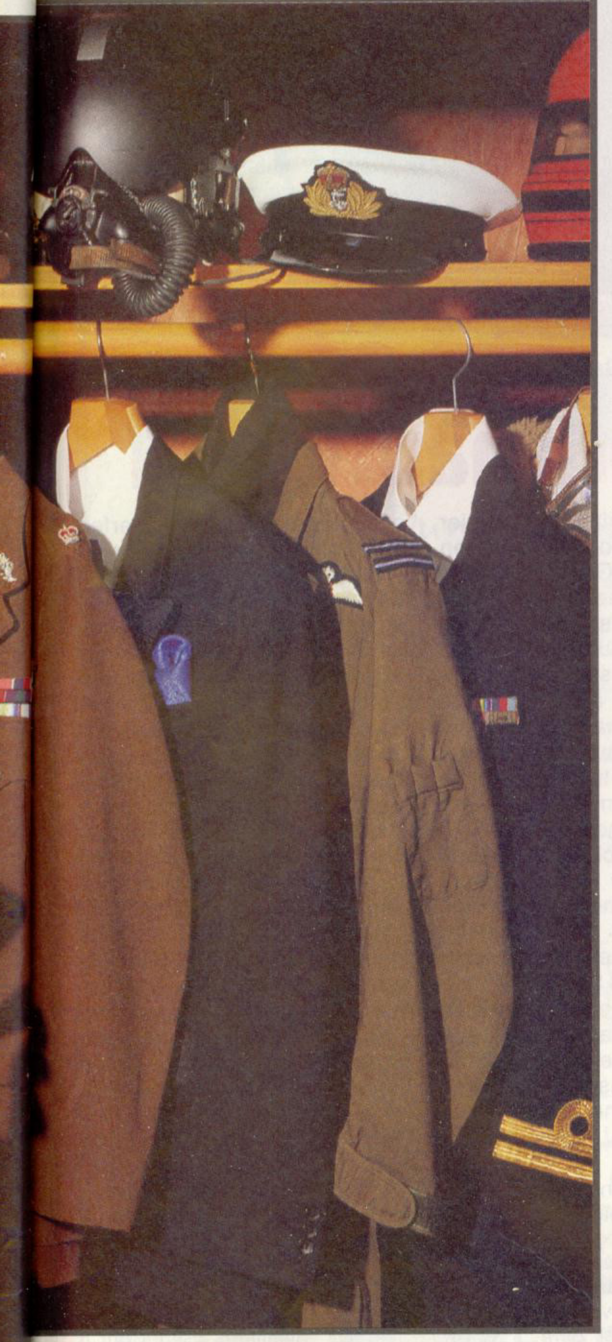




MicroProse Simulation - Ohne sie

DIE GEZEIGTEN COMMODORE AMIGA UND ATARI ST BILDSCHIRMAUFNAHMEN KÖNNEN GEGENÜBER IHREN IM FORMAT VARIIEREN.

denn heute abend schlüpfen?



MICROPROSE
GOLF

Computerbesitzer, die eine Schwäche für Golf haben, sind ganz schön verwöhnt: Sie können aus einer Fülle von Golf*spielen* auswählen. Doch erst jetzt kommen Sie in den Genuß einer *Simulation.* Wer also bis jetzt herumgespielt hat, der halte ein und mache sich fertig zu einer ernsthaften Runde.

MicroProse Golf ist eine echte Simulation der Bahnen und der Grüns. Die 3-D-Technologie ermöglicht Ihnen, überall auf dem Golfplatz spazierenzugehen oder dem Ball hoch durch die Lüfte zu folgen und das Geschehen aus vielen verschiedenen Fernsehkamera-Positionen zu begutachten.

Sorgfältig konstruierte Schläger und ausgefeilte Balldynamik garantieren höchsten Realismus. Ball- und Fußstellungen, Ausholen vor dem Schwung und veränderliche Geländebedingungen tragen das ihre bei zu diesem absolut unvergleichlichen Golferlebnis aus erster Hand. MicroProse Golf ist so "wasch- und witterungsecht", daß es sich positiv auf Ihr Golfspiel im Freien auswirken wird!

- Realistische 3-D-Landschaft mit uneingeschränkter Bewegungsfreiheit auf dem ganzen Golfplatz
- Animierte TV-Präsentation und zahlreiche Kamerapositionen, einschließlich einer einmaligen "Fliegen-mit-dem-Ball"-Option.
- Sechs schwierige Parcours, jeder mit eigenem Stil, mit "Links", "bewaldetem" Gelände und Gewässern.
- Optionen zum Ändern der Stellung, des Abschwungs, des Tee und der Ballpositionen, mit der Möglichkeit, die Wirkung im voraus, während und danach genau zu beobachten.
- Unterschiedliche Boden- und Witterungsverhältnisse.
- Spieler-Profile, die sich im Lauf der Zeit ändern, einschließlich eines kompletten Handicap-Systems.
- Ein Dutzend Spielarten, einschließlich Strokeplay, Matchplay, Best Ball, Skins und eine volle Turnieroption für 1 bis 4 menschliche Mitspieler.
- Selbstdefinierbare Computergegner und Replay-Möglichkeit.
- Statistische und graphische Loch-um-Loch-Analyse Ihrer Leistung.
- Einfaches Tutorial und 150-seitiges Handbuch, gefüllt mit Tips und Ratschlägen zur Verbesserung Ihres Spiels.



MicroProse steht zum Putt bereit, in Kürze ist unsere Golfsimulation bei allen guten Softwarehändlern eingelocht: für Commodore Amiga, Atari ST und IBM PC und Kompatible.

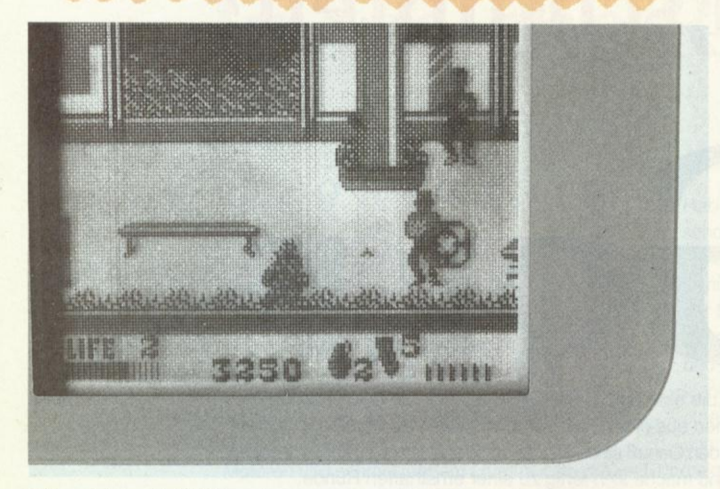




MICROPROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

e sind Sie nicht passend gekleidet.

Bestraf' mich



Bösewichte sind fett und tragen schlechtsitzende Anzüge

The Punisher

Zwei amerikanische Comic-Superhelden geben sich in Acclaims' "The Punisher" die Ehre: Den martialischen Titelhelden (oder zumindest dessen Fadenkreuz) steuert der Spieler. Die Nummer zwei, Spiderman, hat bereits ein paar Videospielmanifestationen auf dem Buckel und begnügt sich mit kurzen Gastauftritten. Dem Spielprinzip stand ganz offensichtlich "Operation Index" Pate: Man ballert auf Bösewichte (Drogendealer, was sonst) und verschont sporadisch über den Bildschirm marschierende Passanten, da laut Anleitung "das Erschießen unschuldiger Bürger von der Gesellschaft immer noch mißbilligt wird".

Die Szenerie (Dschungel, Kaufhäuser, finstere Hafenviertel und düstere Höhlen) scrollt von links nach rechts; hinter allem, was als Deckung herhält, lauert ein ballernder Drogenknilch. Am Ende eines Levels gibt's einen extrasmarten Oberdealer, den man meist nur mit einer doppelten Ladung gesammelter Extras wegputzt. Diese Extras purzeln dahinsiechenden Pistoleros aus der Hosentasche; flinke Sammler können so von der schnellfeuernden Maschinenpistole über praktische Handgranaten bis hin zum beeindruckenden Raketenwerfer so einiges an Handwerkszeug erhaschen. Zum Schutz gibts wiederum kugelsichere Westen, lebensspendende Totenköpfe und Erste-Hilfe-Köfferchen.

Testmuster von Flashpoint.

wi

geht so



The Punisher ist harter Kriegsspiel-Stoff: Ausschließlich ballern, schießen und feuern ist für den aufgeweckten Game-Boy-Benutzer mittlerweile etwas zu wenig. Die Grafik ist stellenweise hübsch, jedoch durchgehend zu fizzlig und unübersichtlich, um Westentaschenrambos das knifflige Handwerk wirklich zu erleichtern. Viele Gegner erkennt man erst am rapiden Energieverlust der eigenen Spielfigur, da oft nur ein stecknadelgroßer Kopf hinter der Deckung hervorlinst. Auch Sound und Musik kommen sich, obwohl guter Game-Boy-Durchschnitt, teils ins Gehege: Das Synthie-Highhead der Musik klingt wie Feindbeschuß und wirft die Frage auf "Wer ballert denn da?".

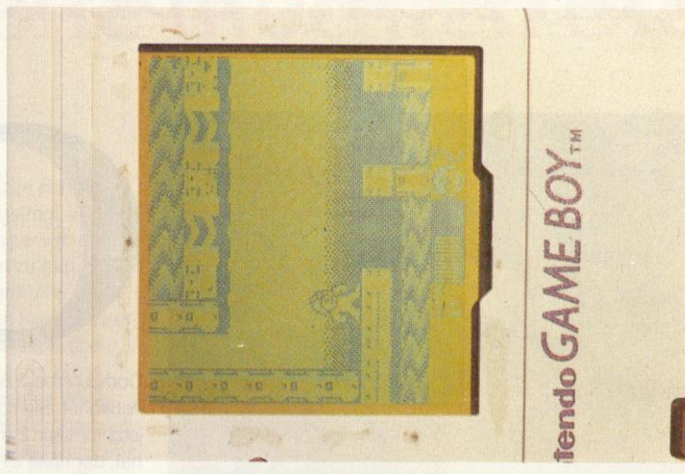
STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Acclaim, Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 49%

Grafik: 52% Sound: 59% Schwierigkeit: mittel

Neun mal Man



Auch auf dem Gameboy gut: Rockman

Rockman World

In Japan zählt er, dank dreier Nintendo-Module, zu den bekanntesten Gestalten der Videospieleszene, bei uns kennt man ihn als "Megaman". "Rockman" muß in acht Leveln jeweils einen seiner schlimmsten Gegner aufspüren und unschädlich machen. Die acht Level sind in zwei Vierer-Gruppen unterteilt. In der ersten gilt es "Cutman", "Iceman", "Elecman" und "Fireman" zu besiegen, nach denen auch die jeweiligen Level benannt sind. In welcher Reihenfolge man die vier Level angeht, bleibt dem Spieler überlassen. Zu Beginn des Spiels ist Rockman nur mit einer einfachen Waffe ausgestattet, aber wenn er seine Gegner besiegt, kann er deren Eigenschaften teilweise klauen und dann Blitze schleudern, Feuerbälle werfen oder mit Scheren schießen.

Jeder Level hat seine Eigenheiten. In der Welt von Iceman kommt Rockman beispielsweise unheimlich ins Schlittern; außerdem schmelzen Eisblöcke unter Rockmans Füßen weg. In Elecmans Welt wimmelt es nur so von Blitzen und Plattformen, die in Mustern verschwinden und wieder auftauchen. Wenn Rockman nach mehreren Gegnerberührungen stirbt, muß er den Level nicht immer von vorne beginnen; im Spiel sind Stellen, von denen aus dann neu gestartet wird. Sollten aber alle Leben ausgehaucht werden, gibt es ein "ewiges" Continue sowie ein Paßwort, um diesen Level nicht nochmal angehen zu müssen.

bs

gut

Hoppla, wenn Rockman World sich eng an die Megaman-Spiele auf dem Nintendo hält, dann hab' ich glatt was verpaßt. Das Modul ist ziemlich schwer, macht aber einen irren Spaß: Wer in einer Welt nicht weiterkommt, spielt eine andere an; wenn man erstmal eine Welt "gepackt" hat, gehen die anderen einfacher, insbesondere da Rockman zwischen den "geklauten" Eigenschaften umschalten darf. Die Grafik ist schön übersichtlich und nicht zu detalliert. Sehr gut auch die Soundeffekte, die schön mit dem Geschehen auf dem Bildschirm synchronisiert sind. Fazit: Action, gemischt mit Jump & Run-Elementen, die man als Game-Boy-Fan haben sollte.

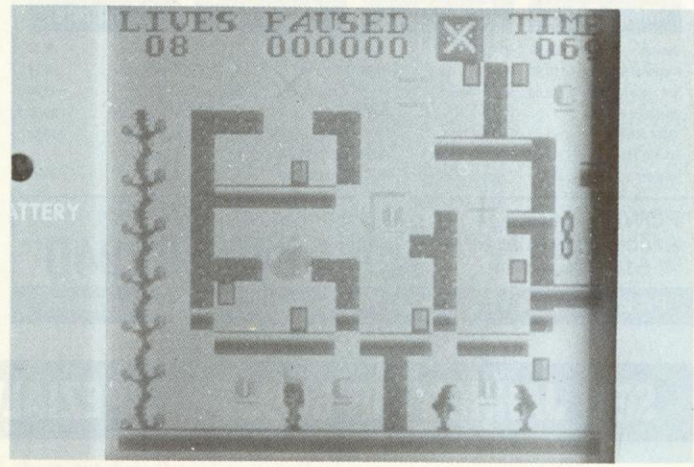
STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Capcom, Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 79%

Grafik: 78% Sound: 77% Schwierigkeit: schwer

Back to the Future



Bill und Ted auf der Reise durch die (Spiele-Ur-)Zeit

Bill & Ted

Halt! Stop! Keine Sorge. Die Game-Boy-Version des Kinoabenteuers "Bill & Ted's excellent Adventure" hat nichts mit der kürzlich getesteten miserablen Computerumsetzung zu tun. Spielerisch griff man bei Ljn auf längst vergessene Kulttitel zurück und modifizierte das ein oder andere Detail. In der Tat erinnert Bill & Ted frappierend an die Plattform-klassiker "Jumpman" und "Miner 2049'er".

Getreu der Filmvorlage müssen die beiden verrückten Freunde zehn Zeitepochen durchlaufen, die sich wiederum aus je fünf Levels zusammensetzen. Auf dem Bildschirm befindet sich ein Gewirr aus Leitern, Schwebeplattformen, Fahrstühlen, Lianen, Wänden und Gegnern. Dazwischen sind bestimmte Gegenstände plaziert, die Ihr einsammeln sollt. Erst danach wird Zutritt zum nächsten Level gewährt. Diverse Kisten offenbaren bei Berührung ein Extra, das Ihr auf Knopfdruck aufnehmt und später einsetzt. Mit dem Luftballon schwebt Ihr nach oben, eine Bombe reißt Löcher in den Boden und Füße beschleunigen Eure Spielfigur auf Höchstgeschwindigkeit.

Wenn Ihr eines der begehrten Sammelerobjekte aufnehmt, kann es zu Veränderungen auf dem Bildschirm kommen: Plattformen verschwinden, Leitern entstehen oder Feinde werden eingefroren: "Jumpman Jr." läßt grüßen. Das Testmuster wurde uns von CWM und Dynatex zur Verfügung gestellt. *mg*

Super

Ich liebe es. So ein Spiel hat mir seit Jahren gefehlt: einfach aufgebaut, aber kolossal gut spielbar. Wer vor gut einem Jahrzehnt auf Jumpman stand, der wird Bill & Ted verschlingen. In höheren Levels lassen sich zwar unvorhersehbare Lebensverluste nicht vermeiden (wenn z B. eine Plattform einfach verschwindet), aber dank Paßwort macht das überhaupt nichts. Im Gegenteil, das Erforschen der verschiedenen Auswirkungen spornt unheimlich an. Gerade für den Game Boy ist Bill & Ted fantastisch geeignet. So antiquiert das Spielprinzip auch sein mag, so motivierend wirkt es auf mich. Grafik und Sound sind nur Nebensache, fallen aber nicht negativ auf.



Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Ljn, Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY **79%**

Grafik: 60% | Sound: 57% | Schwierigkeit: mittel

Kartoffel-Held



Gestatten, ich bin der Brauträuber (Game Boy)

Spud's Adventure

Videospielhelden werden auch immer abgedrehter: Spud, Hauptfigur in "Spud's Adventure", ist eine Kartoffel, die munter auf zwei Stummelbeinchen durchs Bildschirmleben marschiert. Die Mütze keck ins mehlige Gesicht geschoben, macht sich Spud auf den Weg in sein großes Abenteuer: ein Labyrinth. Die Tochter des Tomatenkönigs mit der herrlichen roten Gesichtsfarbe wurde gekidnapped. Papis Auftrag: Zurückbringen! Kinkerlitzchen für eine mutige Kartoffel...

Der Spieler steuert Spud durch Labyrinthe, die aus der Vogelperspektive dargestellt werden. Nahende Feinde erledigt Spud durch einen gezielten Wurf einer Kartoffel (roh oder gekocht?). Kollidiert Ihr mit so einem Bösewicht, ist ein Teil der Lebensenergie futsch; nach drei Leben ist dann erst einmal Schluß, aber dank eines Continues kommt man wieder weiter.

Doch nicht alles ist rohe Gewalt: Ab und an darf der Spieler seine Hirnzellen anwärmen. Es gilt, kleinere Tüfteleien im "Sokoban"-Stil zu bewältigen. Herumstehende Zwiebel- und Karotten-Menschen geben wichtige Tips und Kommentare ab, wo sich der Bösewicht verstecken könnte. Ein Zweispieler-Modus (entpuppt sich als zusätzliches Actionspiel) wurde nicht vergessen, außerdem kann man das Spiel dank eines Paßwort-Features jederzeit unterbrechen und den Spielstand speichern. Testmuster von CWM/Dynatex. *al*



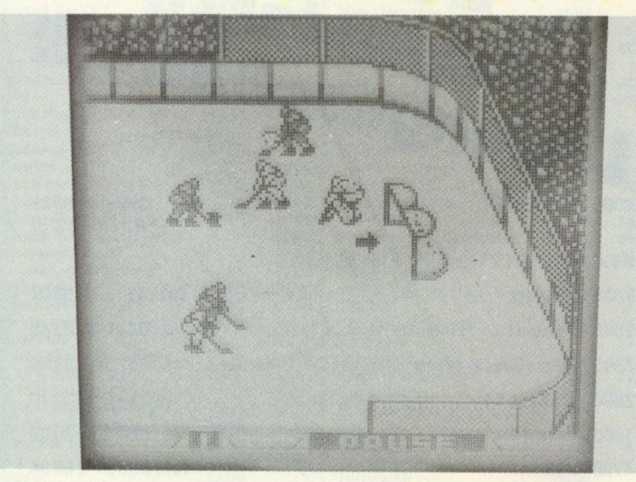
Doch: Das ist ein rundrum schönes Modul. Spud ist knuddelig, die Musik zuckersüß: Spud hat Chancen, in der Rubrik "Süß und Niedlich" einen Ehrenplatz in der Gemüseabteilung zu bekommen. Doch nicht nur das: Wenn man das Modul einmal angeschaltet hat, hört man so schnell nicht mehr auf. Das liegt an den gut ausgetüftelten Levels, der guten Steuerung, dem geradlinigen Spielverlauf — ein schönes, nicht zu schweres Spiel. Meine Befürchtung ist nur, daß das Spiel nicht allzu umfangreich ist. Nach 30 Minuten Spielzeit bekam ich den ersten Obergegner in voller Lebensgröße zu sehen — und dann gaben leider die Akkus ihren Geist auf.

STECKBRIEF
Genre: Action-Adventure
Hersteller: Altus, Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY **70%**

Grafik: 69% | Sound: 57% | Schwierigkeit: mittel

Sudden Death



Kurvt der Gegner an, muß der Goalie ran (Game Boy)

Blades of Steel

Ein neuer Trend bei Game-Boy-Modulen bahnt sich an: Was auf Nintendos Heimkonsole NES in die Bestseller-Regionen marschierte, soll man auch unterwegs nicht mißen müssen. Nach dem durchwachsenen "World Ice Hockey" schickt sich Konami an, mit der Game-Boy-Umsetzung seiner Eishockeysimulation "Blades of Steel" für glühende Kufen und fliegende Fäuste zu sorgen.

Spielablauf und Optionen sind mit dem NES-Vorbild identisch. Ihr wählt eine Mannschaft und beginnt ein Pokalturnier gegen die Computerteams, bestreitet gegen eine bestimmte Mannschaft ein Einzelmatch oder fordert per Kabelkoppelung einen Freund zu einer Partie heraus. Das Spielfeld wird horizontal gescrollt; je ein Feuerknopf dient zum Passen und zum Schießen. In der Verteidigung könnt Ihr außerdem umschalten, welche Spieler Ihr gerade steuert. Taucht der Gegner vom eigenen Kasten auf, dann steuert Ihr Euren Torwart. Ein Pfeil zeigt die Schußrichtung an, wodurch ein aufmerksamer Goalie sich rechtzeitig ins bedrohte Eck werfen kann. Rempeln sich zwei Spieler wiederholt an, werfen die Kontrahenten gereizt grunzend Schläger und Handschuhe weg, um ihre kleine Meinungsverschiedenheit bei einem freundschaftlichen Boxkampf auszutragen. Wer durch flottes Knopfdrücken im richtigen Moment den Gegner ausknockt, wird für diese Rauhbeinigkeit belohnt. *hl*



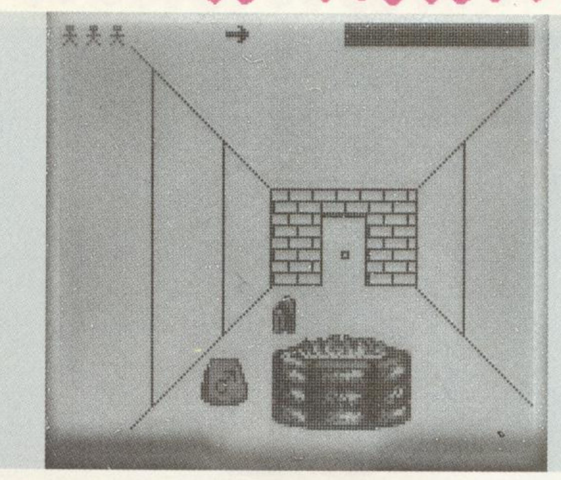
An den Programmierern liegt es sicherlich nicht, daß diese Umsetzung etwas danebenging. Die haben sich nämlich redlich Mühe geben, Blades of Steel möglichst gut an den kleinen Schwarz-weiß-Bildschirm des Game Boy anzupassen. Die Spielfiguren haben gerade die richtige Größe, um genug Platz für Kombinationen zu lassen, ohne dabei zu futzelig auszusehen. Doch bei dieser rasanten Eishockeysimulation wird ständig nach links und rechts gescrollt, was beim Game Boy ab einer gewissen Geschwindigkeit in eine Art Grauschleier-Effekt ausartet. Zu häufig verliert man kurz die Übersicht ("Wo bin ich?") und kassiert deswegen ein Tor: Schade.

STECK BRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Konami, Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY		53%
Grafik: 73%	Sound: 76%	Schwierigkeit: einstellbar

Metallica



Punkt, Punkt, Komma, Strich – schönere Levels gibt es nich' (Game Boy)

Mysterium

Was ist denn nun wieder los? Der Game-Boy-Spieler reibt verdutzt die Augen und findet sich in der Rolle eines Alchemisten wieder, der in ein Dungeon teleportiert wurde. Dieses geschah auf Befehl des Oberalchemisten Hermetrix, der in einem 10-Level-Dungeon Ihre Fähigkeiten als Magier testen will. Die Aufnahmetests werden auch immer abgedrehter...

Der Spieler betrachtet seine Dungeon-Heimat im Rollenspiel "Mysterium" aus den Augen eines frühen "Ultima"-Spielers. Da in Dungeons viel gekloppt wird, liegt so manch Überbleibsel am Boden. Neben Waffen und Heiltränken sind Metalle und Mineralien die wichtigsten Gegenstände im Spiel. Legt man sie in einen mit Wasser, Feuer, Säure oder Lauge gefüllten Brunnen, verwandeln sie sich in allerlei Nützliches (Schlüssel, Zaubertrank oder Waffe) oder in Unnützliches (nämlich in ein Monster). Steht Ihr vor einem Monster, bearbeitet Ihr den Feuerknopf und hofft inständig darauf, daß das Biest so schnell wie möglich verschwindet.

Nicht alles im Spiel ist feindlich: Automapping erleichtert die Orientierung, ein Statusbildschirm zeigt die Werte des werten Charakters an, und die Musik läß sich auch abschalten. Hat man die zehn Level vollends erkundet, geht der Spaß noch zwei Mal von vorne los — jedesmal mit gesteigertem Schwierigkeitsgrad und mehr Monition. Testmuster von Contitronic. *al*

na ja

Ärger Eins: Die Batterie zum Spielstandspeichern wurde wegrationalisiert. Paßwort gibt's keines (Grr). Ärger Zwei: Die Grafik erinnert an übelste "Ultima 1"-Zeiten (Arrgh). Ärger Drei: Begegnet man einem Monster, kann man nur stupide auf die Feuertaste hämmern und hoffen, daß das Biest einem nicht zuviel Lebensenergie abzieht (Schnaub'). Ärger Vier: Die Bedienung ist derart umständlich, daß man vor lauter Tastenknubbeln die Lust am Spiel verliert (Huuah!). Das ginge ja noch, wäre das Spiel o.k. Die Idee mit den Metallen ist ganz schmuck, artet aber in Arbeit aus — Abwechslung kann man bei diesem Modul mit der Lupe suchen. Öde, blöde.

STECK BRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Maxis, Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY		36%
Grafik: 24%	Sound: 46%	Schwierigkeit: mittel

Obermotz und Flieger-As



Nur die Spitze des Eisberges: Der Obergegner des letzten Levels

UN Squadron

Bevor das große Rätselraten um den Namen des neuesten Super-Famicom-Actionmoduls beginnt: Auf dem Modul selbst prangt zwar der japanische Name "Area 88", dahinter verbirgt sich aber nichts anderes als die Umsetzung des Capcom-Automaten "UN Squadron".

Zu Beginn des Spiels könnt Ihr in einem Menü den Schwierigkeitsgrad anpassen ("Easy", "Normal", "Hard") und Euch einen von drei Piloten aussuchen. Jeder Pilot hat seine Stärken und Schwächen: Der eine erholt sich nach einem Treffer etwas schneller, der andere ergattert leichter ein Extraleben. Mit Eurem Wunschpiloten müssen nun neun horizontal und vertikal scrollende Levels durchflogen werden. Auf einer Übersichtskarte wird angezeigt, welche Feindgruppe der Basis am nächsten ist. Ist der Gegner ausgesucht, geht es los.

Je nach ausgewähltem Level fliegt Ihr durch den Himmel, brettert in Bodennähe die Landschaft entlang oder braust über eine Wasserfläche. Angegriffen werdet Ihr in den einzelnen Stufen von allerlei militärischem Equipment: Da stürzen sich Helikopter auf Euch, rumpeln Panzer auf dem Boden, knattern Flackgeschütze, pflügen Schnellboote durchs Meer und zischen Lenkraketen in die Luft. Am Ende eines jeden Levels steht ein besonders dicker Feind. Die Art des Obergegners hängt vom Level ab: In der Luft tauchen riesige Bomber auf, im Wasserlevel dümpelt ein gigantisches Schlachtschiff.

Um den Feinden Saures geben zu können, stehen Euch sechs und verschiedene Flugzeugtypen zur Auswahl. Leider kosten die Flugzeuge Geld, das Ihr Euch mühsam erkämpfen müßt. So gibt es für jeden abgeschossenen Angreifer nicht nur Punkte, sondern auch Kleingeld. Jedes Flugzeug läßt sich, neben dem fest eingebauten Standardschuß, individuell mit speziellen Extrawaffen (kosten ebenfalls Geld) bestücken. Elf dieser Spezialwaffen gibt es. Darunter beispielsweise Napalmbomben für Bodenziele, Lenkraketen, Breitstrahllaser und eine Superbombe, die alles vom Bildschirm fegt.

Zusätzlich wartet UN Squadron noch mit Bonussen auf, die in den einzelnen Levels ergattert werden müssen. Eine blaue und eine rote Kapsel, die von bestimmten Feindformationen hinterlassen wird, verstärkt den Standardschuß, ein kleines Pferd sorgt für kurzzeitige Unverwundbarkeit und ein Magazin füllt freundlicherweise den Vorrat der Spezialwaffen wieder auf. Testmuster von Galaxy. *mh*

gut

Capcom hat sich geschickt aus der Affaire gezogen. Wenn die Hardware schon nicht mehr hergibt, dann setzt man wenigstens ein Spiel um, das sich mit einer vernünftigen Spritedichte pro Quadratzentimeter begnügt. UN Squadron ist zwar nicht der Überknaller schlechthin (die Feinformationen sind alles andere als innovativ), spielt sich aber erstaunlich angenehm. Lob gibt's für das Flugzeug-Auswahlsystem und den taktischen Extrawaffeneinsatz. Ich halte UN Squadron für den bislang besten Super-Famicom-Actiontitel. An Mega-Drive-Elite-Ballereien wie "Musha Aleste" kommt das Modul allerdings nicht heran. Super-Famicom-Besitzer sollten dagegen zugreifen. Es ist optisch und akustisch lange nicht so spektakulär wie "Super R-Type", nervt in technischer Hinsicht allerdings weit weniger.

gut



Den Preis für das genialste Ballerspiel heimst Capcom für UN Squadron sicherlich nicht ein, aber die Motivation, sich noch einen Level weiterzukämpfen, ist gewaltig. Vor allem das gewitzte Extrasystem ("Welchen Level fliege ich mit welchem Flugzeug und mit welcher Bewaffnung"?) bietet ausreichend Ballerstoff. Gerne probiert man eine neue und taktisch günstigere Waffenkombination aus. Technisch gerät UN Squadron schon eher ins Schleudern: Das berühmt-berüchtigte Zuckeln der Grafik stellt sich zwar nicht so häufig ein wie gewohnt, aber wenn es ruckt, dann gewaltig. Die herrlichen Giganto-Endgegner, die sich teilweise über mehrere Bildschirme ausbreiten und die famose Spielbarkeit entschädigen aber für das Spritegezitter.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Capcom, Zirka-Preis: 120 Mark

SUPER FAMICOM 77%

Grafik: 74% | Sound: 55% | Schwierigkeit: leicht

Auf der Karte kann der nächste Level angewählt werden



Opulent: die Auswahl im Extrawaffenladen

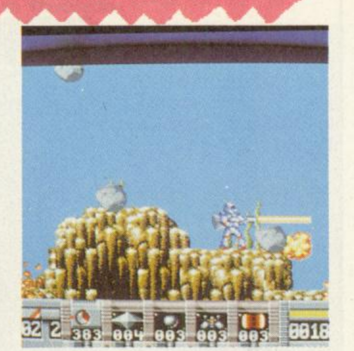
Same Procedure...

Turrican



"Turrican" ist der bekannteste Computerspielheld aus deutscher Fabrikation und (auf Computern) bereits in seinem zweiten Abenteuer zu bewundern. Auf dem Mega Drive gibt er mit einer 1:1-Umsetzung der Amiga-Version nun sein Debut.

Der silbern schimmernde Blechsöldner kann laufen, springen und ballern, um insgesamt fünf plattform-, brücken- und fallgrubenstarrende Welten (inklusive Endgegner) zu durchstehen. Extras gibt's reichlich, sowohl einzeln, als auch in Form versteckter Depots, die aus Felsbrocken herausgeflammt werden. Neben der aufrüstbaren Wumme kann der Roboter nämlich einen (ebenfalls aufrüstbaren) Flammenwerfer zünden und über den Bildschirm kreisen lassen. Außerdem verwandelt sich Turrican auf Wunsch in einen Killerkreisel.



Einige Mauern lassen sich einfach wegflammen

Turrican ist ein technisch sauberes und spielerisch abwechslungsreiches Jump'n'Run mit massivem Ballereinschlag.

Ausgenützt wird die Konsole durch die Umsetzung leider nicht: Weder in Sachen Grafik, noch in Hinsicht auf technische Gags kann Turrican den Mega-Drive-Vorzeige-Modulen das Wasser reichen. *wi*



Genre: Action
Hersteller: Ballistix, Zirka-Preis: 110 Mark

MEGA DRIVE 72%

Grafik: 69% Sound: 71% Schwierigkeit: mittel

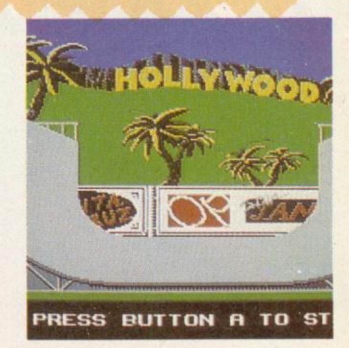
Freizeitspaß nach Maß

California Games



Als die berühmte "Games"-Serie von Epyx noch Niveau hatte, kletterte "California Games" hoch in die Computerspielhitparaden. Im Lauf der Zeit erschienen sehr gute (Master System) und mittelprächtige (Lynx) Umsetzungen der ungewöhnlichen Spielesammlung. Bis zu acht Personen dürfen nacheinander an folgenden (angeblich typisch kalifornischen) Wettbewerben teilnehmen: "Half Pipe" (Skateboardkunst), "Foot Bag" (Bällchen-Akrobatik), "Surfing" (Surfin' USA), "Skating" (Rollschuh-Rennen), "BMX" (mit dem Fahrrad durchs Gelände) und "Flying Disk" (Frisbees werfen und fangen).

Sämtliche Disziplinen sind geschicklichkeitsorientiert und mit einer Kombination aus Timing und Joypadbeherrschung zu meistern. Milton Bradley ist eine hervorragende Adaption gelungen, die spritzige Sportspielunterhaltung für die ganze Familie garantiert. Die Disziplinen sind meist gut ausgetüftelt und erfreulich abwechslungsreich. Grafik und Musik passen sich dem Spielniveau an. Wer schon Konamis "Track & Field 2" mochte, der wird mit dem etwas anspruchsvolleren California Games sehr zufrieden sein. *mg*



California Dreamin' auf der Nintendo-Konsole



Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Miltom Bradley, Zirka-Preis: 100 Mark

NES 77%

Grafik: 74% Sound: 67% Schwierigkeit: mittel

eines jeden Levels steht ein besonders dicker Feind. Die Art des Obergegners hängt vom Level ab: In der Luft tauchen riesige Bomber auf, im Was-

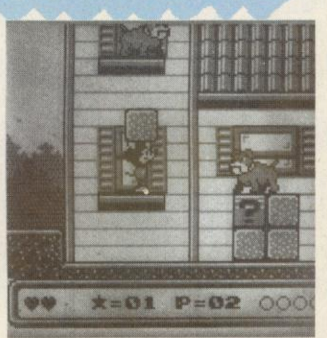
Neu und unverbraucht

Mickey's Dangerous Chase



Walt Disney's Zeichentrickstars fallen wie Heerscharen über sämtliche Konsolen her. Besonders Obermäuserich Mickey weiß anscheinend nichts Besseres zu tun, als sich hüpfend und springend auf dem Bildschirm zu tummeln.

Spielerisch hat Capcoms "Mickey's Dangerous Chase" weder mit Segas Disney-Modulen noch mit den beiden japanischen Mickey-Mouse-Tüftelspielen für den Game Boy (alle schon getestet) viel gemeinsam. Mickey, Minnie und Goofy lassen sich auf ein neues Abenteuer ein, das sie durch fünf Levels mit mehreren Abschnitten führt. Das klassisch angelegte Jump'n'Run fährt zwar wenig innovative Ideen auf, bietet aber grundsoliden und ansprechenden Geschicklichkeitsspaß. Das Spielfeld scrollt tadellos horizontal wie vertikal, Gegner werden mit aufgehobenen Steinen beworfen und ein paar Extras versüßen das Heldendasein. Prima Grafik und schnucklige Musik tragen zum durchgehend positiven Gesamteindruck bei. Wer auf gut spielbare, abwechslungsreiche und feingetunte Jump'n'Runs steht, der sollte zugreifen. Testmuster von Flashpoint. *mg*



Schade: Trotz vieler Levels gibt's kein Paßwort.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Capcom, Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 70%

Grafik: 70% Sound: 67% Schwierigkeit: mittel

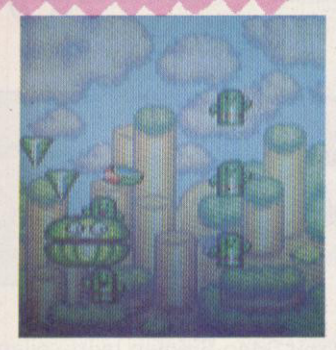
Bleihaltige Bonbonwelt

Fantasy Zone Gear



Nach zwei erfolgreichen Action-Auftritten auf dem Master System wechselt "Fantasy Zone"-Star Opa-Opa die Konsole. Sanritsu hat einen Game-Gear-Aufguß der bonbonfarbigen Ballerspektakel besorgt. Die sieben horizontal scrollenden Levels sind neu gestaltet, gleichen vom Aufbau aber dem ersten Teil. Viele schnucklige Extrawaffen (im Shop erhältlich), putzige Gegner und eine extrem bunte Grafik garantieren ansprechende Actionunterhaltung.

Nur: Fantasy Zone ist definitiv eines der Programme, die ich mit dem Sega-Joypad kaum spielen kann. Da man ans Game Gear keinen Joystick anstöpseln kann, war ich manchmal kurz vorm Nervenzusammenbruch. Zudem kapiere ich das Scrolling nicht ganz. Es ist zwar wunderschön fließend, aber, um es in Schwung zu bekommen, muß man sich mit dem Raumschiff so nahe dem Bildschirmrand nähern, daß eine Feindkollision fast programmiert ist. Von diesen beiden Schönheitsfehlern abgesehen, ist Fantasy Zone Gear ein gutes, witziges und klar überdurchschnittliches Ballerspiel Marke "Süß & Niedlich". Testmuster von Galaxy. *mg*



Feinde bescheren Geld, mit Geld kauft Ihr Extras

STECKBRIEF
Genre: Action
Hersteller: Sanritsu, Zirka-Preis: 70 Mark

GAME GEAR		68%
Grafik: 70%	Sound: 61%	Schwierigkeit: schwer

Drivin' USA

Out Run



Parallel zur Mega-Drive-Version (ebenfalls in dieser Ausgabe getestet) beglückt Sega die Game-Gear-Freaks mit dem hauseigenen Autorennklassiker "Out Run". Im Vergleich zum Original und allen anderen Umsetzungen gibt's hier einen zusätzlichen "Versus"-Modus. Ihr tretet auf mehreren Strecken entweder gegen einen Freund (und zwangsläufig Game-Gear-Besitzer) oder den Computer an.

Als Ausgleich müßt Ihr im Standard-Autorennen auf ein paar Streckenabschnitte verzichten. Der Kurs verzweigt sich statt vier- nur noch dreimal. In Sachen Grafik und Geschwindigkeit ähnelt das Spiel der Master-System-Version, ist aber keine exakte Kopie. Die 3-D-Grafik ist ausreichend schnell und ruckelt nicht zu stark. Mir persönlich macht "Super Monaco Grand Prix" zwar mehr Spaß als Out Run, doch die kalifornische Sunshine-Atmosphäre macht den ein oder anderen Fahrfehler wieder wett. Wer schon immer zu schmissiger Musik im Cabrio samt blonder Beifahrerin die USA durchkreuzen wollte, darf das Modul einlegen: Out Run ist kein allzu intelligentes Autorennen, der Spaß am Fahren steht im Mittelpunkt. *mg*

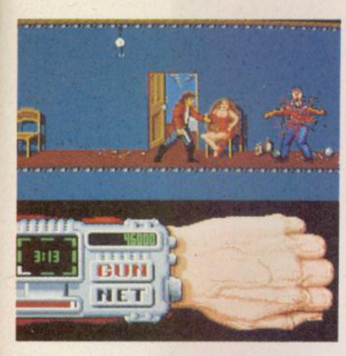


Amerikanischer Lifestyle im Hosentaschenformat

STECKBRIEF
Genre: Rennspiel
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 70 Mark

GAME GEAR		64%
Grafik: 62%	Sound: 69%	Schwierigkeit: mittel


Das ist das Original
TEENAGE MUTANT HERO
TURTLES
HERE'S THE RIVER. LET'S CHASE THEM!
Ihr wollt Spaß!
Ihr wollt Euch nicht mit öden Spielen langweilen.
Ihr wollt wissen, wie ein Spiel so richtig abläuft.
Ihr wollt das Original.
Mit deutscher Spielanleitung, damit klar ist, wie's geht.
Das sind die superstarken Spiele von KONAMI.
Action, Abenteuer, Spannung, Spaß.
Mit dem Kinohit Teenage Mutant Hero Turtles.
Viele weitere Spiele gibt's: Motocross Maniacs, Bad'n Rad Skate or Die, Nemesis, Castlevania und Quarth, der neueste Top Hit.
Alle Spiele in Original Qualität.
LIFE 2530
LIFE 460
KONAMI
SuperstarkeVideospieleSpaß
Teenage Mutant Hero Turtles RC Mirage Studios, USA-All Rights Reserved. Trademark used granted to KONAMI under license from Mirage Studios USA. Exclusively licensed by Surge Licensing Inc.
Und was will Euer Game Boy?
Den Case Boy von KONAMI.
Da ist er sicher geschützt.
Super für unterwegs.
ORIGINAL GAME BOY VIDEOSPIEL
ORIGINAL GAME LINK DIALOG-SPIEL
Original Nintendo Seal of Quality
Weitere Informationen bei: KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77
GAME BOY
FALL OF THE FOOT CLAN
PALCOM
MOTOCROSS MANIACS
BAD'N RAD
NEMESIS
QUARTH
ADVENTURE



Technocop

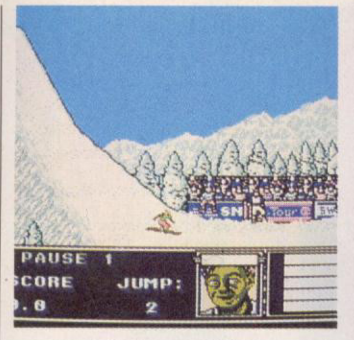
Das "Erst-fahren-dann-ballern"-Spektakel "Technocop" machte in der Amiga-Version hauptsächlich wegen der blutrünstigen Handlung und Grafik von sich reden. Auch auf dem Mega Drive bietet es zwar viel Blut und einige Gags, jedoch enttäuschend wenig Tiefgang und Spielwitz. Durchschnitt: Grafik, Sound und Spielbarkeit können Actionspezialisten zumindest für ein paar Stunden vor dem Monitor halten. Testmuster von 21st Century Entertainment. *wi*

Genre: Action
Hersteller: Razor Soft
Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE 46%

Grafik: 46% **Sound: 47%**

Schwierigkeit: mittel



Ski or Die

Palcoms winterliche Spielesammlung macht warm ums Herz. Wer auf witzige, spannende und ungewöhnliche Skisport-Disziplinen steht, der wird mit "Ski or Die" so manchen lustigen Abend im trauten Familien- oder Freundeskreis verbringen. Bis zu sechs Personen dürfen sich abwechselnd an fünf prima durchdachten Wettbewerben versuchen. Ähnlich wie "California Games" fährt das Modul mit mehreren Spielern zur Höchstform auf. Testmuster von Konami. *mg*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Palcom
Zirka-Preis: 110 Mark

NES 72%

Grafik: 70% **Sound: 66%**

Schwierigkeit: mittel



Ishido

Das erstklassige Tüftelspiel im "Shanghai"-Fahrwasser wurde ohne größere Abstriche auf das Lynx übertragen. Vier Spielvarianten (Solitair, Challenge, Tournament, Cooperative) und drei Steinchensets (von verkünstelt bis sachlich) stehen zur Wahl. "Ishido" zählt zu den intelligenteren Denkspielen und kann langfristig ans Lynx fesseln. Wer Shanghai mochte, der sollte sich Ishido zulegen — auch wenn es nicht ganz so "besitzergreifend" wirkt wie das Vorbild. Testmuster von Atari. *mg*

Genre: Denkspiel
Hersteller: Atari
Zirka-Preis: 80 Mark

LYNX 79%

Grafik: 36% **Sound: 14%**

Schwierigkeit: mittel



Onslaught

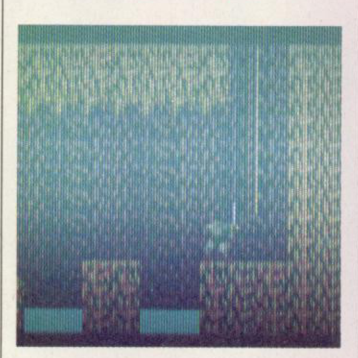
Welcher Teufel hat Ballistic bei der Produktauswahl ihrer Mega-Drive-Palette geritten? Wie kann man nur so ein blödes Actionspiel für diese Konsole umsetzen? Der Held stapft schlampig animiert durch ein scrollendes Ritterszenario, fuchtelt mit seinem Schwert durch die Gegend und stirbt irgendwann durch einen Überraschungsangriff. Außer der Grafik ist bei "Onslaught" alles hochkarätig unterdurchschnittlich und keine Zierde für das Mega Drive. Testmuster von Accolade. *mg*

Genre: Action
Hersteller: Ballistic
Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE 27%

Grafik: 52% **Sound: 31%**

Schwierigkeit: mittel



Rastan Saga

Ein weiteres Master-System-Spiel hat den Sprung aufs Game Gaer geschafft. Leider wurden bei der Adaption Grafik und Spielablauf fast kommentarlos übernommen. "Rastan Saga" ist ein bestenfalls mittelprächtiger Actiontitel, den man zwischendurch mal spielt, aber ohne Überwindung wieder beiseitelegen kann. Immerhin flutscht das Scrolling und ein paar Extras stehen dem Helden zur Seite. Trotzdem: für meinen Geschmack zu viel Mittelmaß. Testmuster von CWM und Dynatex. *mg*

Genre: Action
Hersteller: Taito
Zirka-Preis: 80 Mark

GAME GEAR 52%

Grafik: 52% **Sound: 38%**

Schwierigkeit: mittel



Hard Drivin'

Nach dem guten "Checkered Flag" gibt das Lynx erneut Gas. Diesmal hakt's allerdings im Getriebe: Spielerisch wurde das Computervorbild zwar kompromißlos adaptiert, doch bei der Geschwindigkeit (Strecke und Autos werden in ausgefüllter 3-D-Vektorgrafik dargestellt) muß man Abstriche machen. Ihr könnt mit der an sich interessanten Rennsimulation "Hard Drivin'" durchaus ein paar vergnügliche Runden drehen, auf Dauer gibt sich das Programm leider zu zäh. *mg*

Genre: Rennspiel
Hersteller: Atari
Zirka-Preis: 80 Mark

LYNX 51%

Grafik: 53% **Sound: 42%**

Schwierigkeit: mittel

KONAMI®

WETTBEW

QUARTH

1. PREIS

EINE REISE NACH DISNEYWORLD

AUSSERDEM

10 GAME BOYS

ZU GEWINNEN



WERB

Wollt Ihr eine Reise nach Disneyworld gewinnen? Disneyworld liegt in Florida; ein gigantischer Vergnügungspark mit rasanten Achterbahnen, witzigen Shows und so vielen Attraktionen, daß man sie kaum in einem Tag bewältigen kann. Gestiftet wird dieser Ausflug für 2 Personen (inkl. Flug und 2 Übernachtungen) freundlicherweise von der Softwarefirma Konami.

Poliert also Eure Englischkenntnisse auf, wärmt Eure Kamera vor, zückt den Griffel, denn mit etwas Glück und guten Kenntnissen der Spieleszene könnt Ihr kräftig absahnen. Wie kommt man an die Traumreise? Ganz einfach.

Ihr müßt Euch lediglich ein wenig mit Konami-Spielen und vor allem mit "Quarth" auskennen. Wer's nicht kennt: Das Geschicklichkeitsspiel Quarth ist eine Art "Tetris-Andersrum" und bestens für Flinkfinger geeignet. Da das Spiel in höhereren Levels teilweise recht hektisch wird, gibt's Extras. Und wir wollen jetzt wissen:

Wie viele verschiedene Extras erleichtern dem Spieler in der Game-Boy-Version das Leben?

Wenn Ihr diese Frage richtig beantwortet, nehmt Ihr an der Verlosung von

zehn Game Boy mit fünf Konami-Modulen

teil. Wenn Ihr mehr wollt (sprich: **die Reise nach Disneyworld),** müßt ihr "nur" die Spiele erkennen, die auf diesen Bildschirmfotos abgebildet sind. Gemeinerweise haben wir ein gutes Stück herausgeschnippelt, so daß Ihr genau hinsehen müßt.

Zum Einsendeschluß werden alle richtigen Karten aussortiert und der Hauptpreis ausgelost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen; Einsendeschluß ist der 13. November 1991. In einer der nächsten Ausgaben werden wir die Liste der glücklichen Gewinner veröffentlichen. Viel Glück! *al*

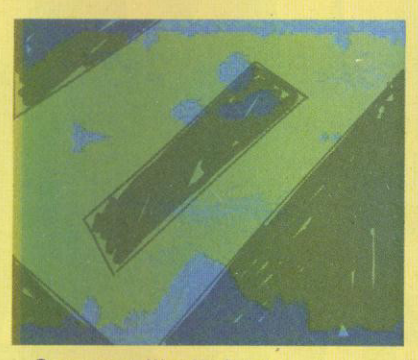
Hier noch einmal die Adresse: **Markt & Technik AG Redaktion POWER PLAY · Kennwort Quarth Hans-Pinsel-Straße 2 · 8013 Haar bei München**

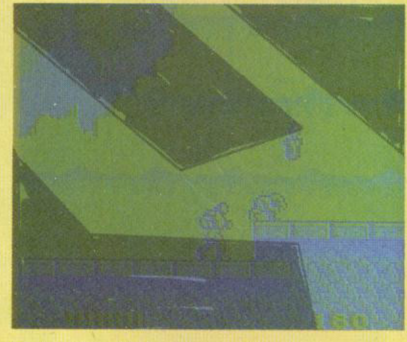


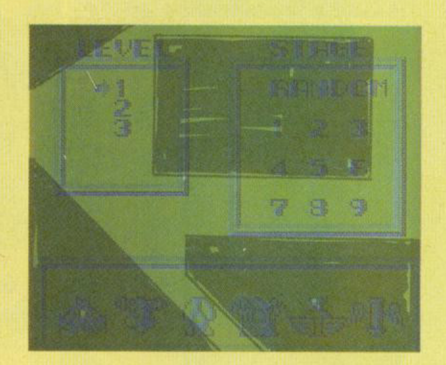
MAGIC KINGDOM Park



Disney MGM-Studios Theme Park







Ganz easy: Was für Spiele verbergen sich hinter den Abdeckungen?

Wenn auch Sie ein Soft & Sound Geschäft in Ihrer Stadt eröffnen möchten, rufen Sie uns an: Tel.: 0211/4911025

Soft & Sound
Beethovenstr. 57
W-2000 Hamburg 76
Tel.: 040/224633

Soft & Sound
Braunschweiger Str. 104
O-3014 Magdeburg

Soft & Sound
Kardinal-Bertram-Str. 32
W-3200 Hildesheim
Tel.: 05121/35686

Soft & Sound
Hohlwedestr. 10
W-3300 Braunschweig
Telefon auf Anfrage (Info)

Soft & Sound
Ulrichstr. 2-4
W-4100 Duisburg 1
Tel.: 0203/21086

Soft & Sound
Essener Str. 6
W-4250 Bottrop 1
Telefon auf Anfrage (Info)

Soft & Sound
Hauptstr. 178
W-4690 Herne
Tel.:02325/53653

Soft & Sound
Von-Werth-Str. 20-22
W-5000 Köln 1
Tel.: 0221/121806

Soft & Sound
Zuckerberg 21
W-5500 Trier
Telefon auf Anfrage (Info)

Soft & Sound
Friedrich-Engels-Allee 296
W-5600 Wuppertal
Telefon auf Anfrage (Info)

Soft & Sound
Forum am Sternplatz 2
W-5880 Lüdenscheid
Telefon auf Anfrage (Info)

Soft & Sound
Jungbuschstr.3,
Ecke Luisenring
W-6800 Mannheim
Tel.:0621/101203

Soft & Sound
Schloßberg 2
im Bahnhof Possenhofen
W-8134 Pöcking
Tel.:08157/4088

Soft & Sound
Gneisenaustr. 1
W-4000 Düsseldorf 30
Tel.: 0211/4910187
INFO Tel.: 0211/494862



Soft & Sound
Wielandstr. 25
W-6000 Frankfurt a. M.
Tel.: 0611/590180

Soft & Sound
Heini-Dittmar-Str. 17
W-8900 Augsburg
Tel.: 0821/581993

Soft & Sound
Findelwiesenstr. 37
W-8500 Nürnberg
Telefon auf Anfrage (Info)

Endlich in ganz Deutschland !

Bei Soft & Sound kann man die neuesten Computerspiele einfach mieten*. Deshalb zu Hause testen und dann neu und originalverpackt bei Soft & Sound kaufen. ...Oder einfach zurückgeben.

Wir vermieten Computerspiele für: Amiga - Atari - IBM - C-64 - Game Boy - CDTV

Amiga-Reparatur-Service - Amiga-Tuning - Zubehör - PC-Soundkarten

ERÖFFNUNGSANGEBOTE: (solange Vorrat reicht)

Soft & Sound Speichererweiterung für Amiga 500,
3 J. Garantie, auf 1 MB,
abschaltbar, Neue SMD-Technik,
(Nie mehr Wackelkontakte),
Super Slim-Line-Design:
Auf 2 MB: **299** DM

49 DM.

Soft & Sound PC-Pakete -
incl.VGA-Karte, VGA-Farbmonitor, MS-DOS, 2 Laufwerke, Maus und 1 Jahr Garantie - Steckdosenfertig installiert.
SX 386, 20 MHz, 2MB Ram, 41 MB Festplatte: **2798** DM.
Big 386, 33 MHz, 4 MB Ram, 80 MB Festplatte: **3798** DM.

Weitere Soft & Sound Geschäfte in: Bochum, Dortmund, Essen, Gelsenkirchen, Homburg, Kassel, Karlsruhe, Leipzig, Mönchengladbach, München (2x), Olsberg, Saarbrücken, Saarluis und Wiesbaden.

Soft & Sound VERSANDZENTRALE
Essener Str. 4, W-4250 Bottrop 1, Tel.: 02041/20424

*Verleih auch an Kinder und Jugendliche. (Mit Zustimmung der Erziehungsberechtigten.)

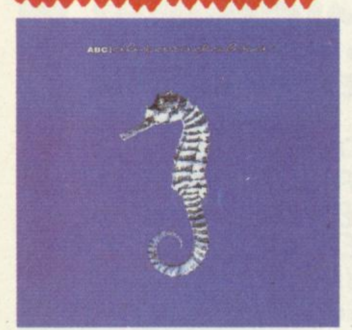


POWER-PLAY GOES AMIGA-MESSE

MUSIK BÜCHER FILM

An dieser Stelle wollen wir Euch über aktuelle Pop- und Rockmusik, neue Kino- und Videofilme sowie spannende Bücher und Comics informieren. Das bewährte Test-Team, bestehend aus Volker, Martin, Anatol, Michael, Heinrich und Winnie, kommt natürlich auch hier zum Einsatz. Welche CDs, Bücher, Comics, Videos oder Kinofilme besprochen werden, richtet sich danach, was die Redakteure gerade privat hören, lesen oder anschauen. Die Wertungen sehen auf diesen Seiten allerdings etwas anders aus. Wir stufen die vorgestellten Produkte in fünf "Qualitätsstufen" ein. Diese reichen von **hervorragend**, über **empfehlenswert**, **durchschnittlich** und **für Fans** bis hin zu einem niederschmetternden **mangelhaft**. *mg*

COMPACT DISC

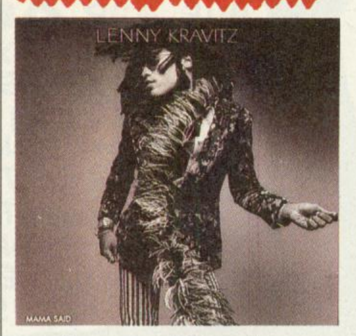


ABC: Abracadabra

Kennt Ihr noch "Look of Love"? Hat jemand von Euch "Alphabet City" oder "How to be a Millioniare" im Plattenschrank? Dann laßt bloß die Finger von "Abracadabra". Schon die letzte Platte "Up" zeigte die unerfreuliche Tendenz: Weg vom wuchtigen Orchestersound, hin zum langweiligen Drum-Computer. Zu der Fans-verärgernden Musik geselen sich noch kurze Spieldauer und eines der uninformativsten CD-Begleitheftchen seit Jahren. Diese Platte wandert bei mir schnellstmöglich zum CD-Second-hand-Laden. *bs*

Parlaphone CDP 7968212
40:35 Minuten / 9 Tracks
POWER-WERTUNG:
mangelhaft

COMPACT DISC



Lenny Kravitz: Mama said

Er spielt fast alle Instumente selber. Er arrangiert, als wäre er in den tiefsten 60'ern. Mal wimmert er wie Prince, mal klingen die Gitarren wie einst bei den Stones, dann meint man, die Beatles wären wieder auferstanden: Bei Lenny Kravitz ist für jeden Geschmack was dabei. "It ain't over 'til it's over" hat das Radio inzwischen zur Sommer-Erkennungsmelodie durchgenudelt; auf dem Rest der CD gibt's nur wenig, was nicht gefällt. Seine erste CD "Let love rule" war interessant, "Mama said" ist rundherum gelungen. *al*

Virgin CDVUS 31
53:07 Minuten / 13 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



John Williams: The Star Wars Trilogy

"Ich baue eine Konzerthalle für Dich, damit diese Musik Leben bekommt" sagte Regisseur George Lucas zu Komponist John Williams, als sie am "Krieg der Sterne"-Soundtrack arbeiteten. Die Konzerthalle steht nun in Form eines neuen Aufnahmestudios bei Lucasfilm und zur Einweihung wurde eine "Best of Star Wars"-CD angespielt. Allermodernste Digitaltechnik und ein exzellentes Orchester zaubern einen unglaublichen Klangteppich — die unerreicht gute Filmmusik hier besser als je zuvor. *bs*

Sony Classical SK 45947
55:48 Minuten / 13 Tracks
POWER-WERTUNG:
hervoragend

COMPACT DISC

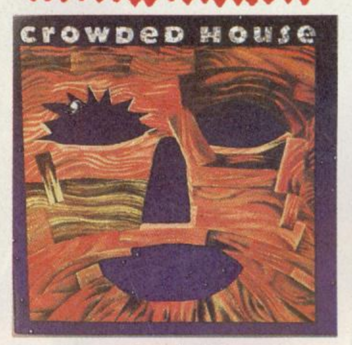


Massive Attack: Blue Lines

Flüster-Rap à la "ATL", drunter hämmert Hip-Hop-Rhythmus: die Mischung macht's. "Safe from harm" kennt man inzwischen vom Radio; die restlichen Tracks haben mindestens dieselbe Klasse. Anspieltips: "Be thankful of what you've got" (Verdeck auf!), "One love" (wirklich cool), "Hymn of the big wheel" (mit Neneh Cherry als Background-Sängerin). Auf der CD gibt's keinen Einbruch, doch fehlt ein Quantum Witz zur Meisterklasse. Außerdem wären ein, zwei Tracks mehr schön gewesen. *al*

WBRCD1
45:09 / 9 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC

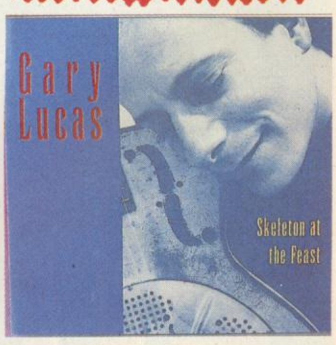


Crowded House: Woodface

Halt, nicht weitersuchen: Die Pop-Platte des Jahres ist schon erschienen. Wie man zart schmelzende Melodien mit kuscheligen Harmonien und schrägen Texten kreuzen kann, ohne dabei des nötigen Schwung zu entbehren, beweisen Crowded House. Noch nie waren die Australier so gut wie auf "Woodface"; die meisten der 14 Kompositionen haben Evergreen-Qualität. Warum ausgerechnet das "Chocolate Cake" als erste Single ausgekoppelt wurde, bleibt das Geheimnis der Plattenfirma. *hl*

Capitol CDP 7 93559 2
48:11 Minuten / 14 Tracks
POWER-WERTUNG:
hervorragend

COMPACT DISC



Gary Lucas: Skeleton...

Gut eine Stunde Gitarre, live und (fast) solo: Wer jetzt nicht reflexartig an die Forward-Taste denkt, hat noch eine Lücke in seiner CD-Sammlung zu füllen. Die in Holland und New York eingespielte Scheibe des Ex-"Captain Beefheart"-Gitarristen Gary Lucas läßt Blues, Folk und Psycodelic durchklingen und unterlegt den Filmklassiker "Der Golem" mit einem postmodernen, düster-melancholischen Soundtrack osteuropäischer Prägung. Atemberaubende Improvisation und Freistil mit Atmosphäre. *wi*

Enemy
75 Minuten/ 12 Tracks
POWER-WERTUNG:
hervorragend

Ein Blade Hunter Geheimnis

Erleben Sie jetzt die Zukunft des interaktiven Adventures!

Rise of the Dragon ist das interaktive Action – Adventure der nächsten Generation.

Im L.A. des 21. Jahrhunderts, einer verfaulenden Stadt, in der nur das Verbrechen noch mit der Umweltverschmutzung mithalten kann, kämpfen Sie in der Rolle des Privatdetektivs William "Blade" Hunter um das Leben der einzigen Frau, die Sie je geliebt haben. Und um das Schicksal der ganzen Welt! Denn das seit Jahrhunderten schlafende Böse ist erwacht, um den Himmel und die Erde für sich zurückzufordern.

In Rise of the Dragon wird diese Welt lebendig. Mit mehr als 8 Megabyte Daten und handgemalten, digitalisierten Bildern in 256 Farben (VGA, 16 EGA) erleben Sie eine faszinierend reale Spielwelt, wie Sie sie noch nie gesehen haben.



Im L. A. des 21. Jahrhunderts führt Sie ihre Aufgabe in die dunkelsten und gefährlichsten Ecken der Stadt.



Sie treffen auf zwielichtige Gestalten, schaffen neue Kontakte und stellen fest, wer Freund und wer Feind ist.

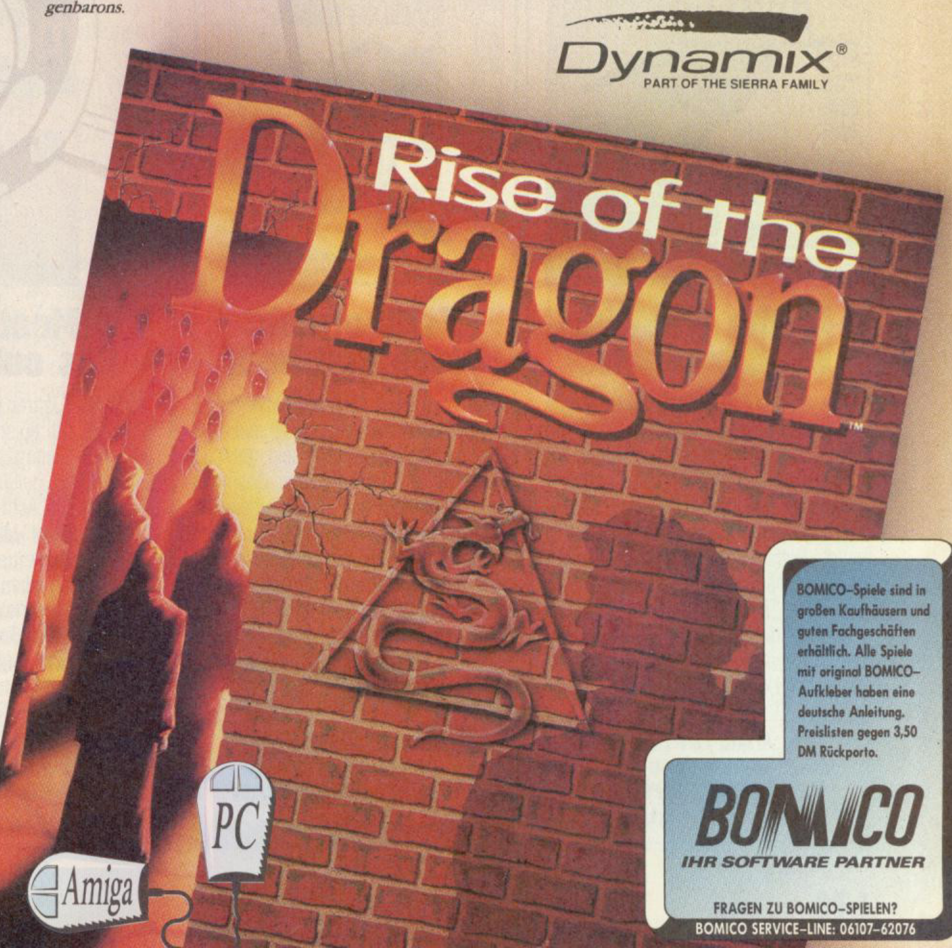
- *Ein farbenprächtiger Bilderroman mit Hunderten von Animationen.*
- *Von Beginn an stehen Sie inmitten einer komplexen, aufregenden Handlung.*
- *Sie interagieren mit Charakteren, die eine individuelle Vergangenheit und eigene Persönlichkeit besitzen. Sie "erinnern" sich an bereits Erlebtes.*



Retten Sie die einzige Frau, die Sie je geliebt haben, aus den Klauen eines gefährlichen Drogenbarons.

- *Die zahlreichen Handlungsstränge der Geschichte, die verschiedenen Geheimnisse und Schlußfolgerungen lassen viele Möglichkeiten im Spielablauf offen.*
- *Unkomplizierte Bedienung durch einfache Maussteuerung.*
- *Mit dem Dynamix Interface können Sie im Spiel zurückspringen, Szenen wiederholen oder sich sogar in die Zukunft der Handlung begeben.*
- *Der spannungsgeladene original Soundtrack und die Soundeffekte werden von den gängigen Karten (Roland, Ad – Lib, Soundblaster) voll unterstützt.*
- *4 Action – Sequenzen, deren Schwierigkeitsgrad während des Spiels eingestellt werden kann, fordern Ihre Geschicklichkeit heraus. Für reine Adventure – Fans gibt es die Möglichkeit, alle Actionspiele auszuschalten.*

Dynamix®
PART OF THE SIERRA FAMILY



COMPACT DISC



Diana Ross: The Force behind the Power

Ex-Supremes-Lady Diana Ross macht traurige "Workin' Overtime"-Zeiten vergessen. Neben einigen wenigen Disco-Stücken dominieren soulige Power-Songs und wunderschöne Balladen (Famos: "When you tell me that you love me"). Mit viel Gefühl und Energie präsentiert Diana Ross eines ihrer besten Alben. Drei Produzenten (darunter Stevie Wonder) lassen auch nicht den kleinsten Funken von Eintönigkeit aufkommen. Ihr hat's Spaß gemacht. *mg*

EMI CDP 79 7154 2
58:17 Minuten / 13 Songs
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



Lavine Hudson: Between two Worlds

Mariah Carey und Whitney Houston bekommen stimmgewaltige Konkurrenz: Gospel-Küken Lavine Hudson singt sich respektlos in die Eliteklasse der Pop/Soul-Artisten vor. Die meist ruhigen Songs geraten gelegentlich etwas langatmig und zu sehr stimmorientiert, kommen aber dennoch an. Viel Gospel, wenig Disco, viel Soul, wenig Pop, viel Gefühl, wenig Schmalz: mit Lavine ist in Zukunft zu rechnen. Temporeiches Highlight: "A little Sensitivity". *mg*

Virgin DIXCD 103
58:06 Minuten / 13 Songs
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

MUSIKVIDEO

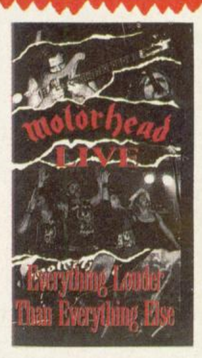


Warrant: Quality you can taste

Der Bierverbrauch ist gewaltig. Die Band, die Roadies, die Fans: Alles schüttet selig Bier in sich hinein. Neben Bier und spritzigen Kommentaren bekommt der inzwischen durstige Zuseher kernigen Mainstream-Heavyrock geboten; mal live, mal als Video, mal aus dem Studio. Man erfährt eine Menge über die Band, untermalt von knackigem Heavyrock. Auch wenn man die Band nicht kennt, verbreitet das Video Laune; danach schätzt man die Band (und so sollte das bei Musikvideos sein). *al*

SMV 49074
ca. 50 Minuten / 8 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

MUSIKVIDEO



Motorhead live

Lemmy und Co. gelten auf der Bühne als die lauteste Band der Welt: Sich die Altrockerhorde Motorhead live zu geben, ist nicht zuletzt deshalb ein Erlebnis. Die Auswahl der Tracks stimmt (von "Ace of Spades" bis "Orgasmatron" ist fast das ganze Konzertprogramm festgehalten), die Tonqualität auch; trotzdem macht's wenig Spaß, Musikern und Audience auf dem Video zuzuschauen. Für Motorhead und Fans zählt Musik, Lärm und Geschwindigkeit — und um das zu bekommen, muß man seinen Hintern schon aus dem Fernsehsessel an den Ort des Geschehens bewegen. *wi*

SMV 490932
ca. 66 Minuten / 12 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMPACT DISC



Aretha Franklin: What you see...

Für meinen Geschmack driftet Aretha Franklin zu sehr in den profillosen Disco-Sumpf ab, kann sich sogar vor leichten Funk-Attacken nicht schützen. Mit ursprünglichem Motown-Soul haben viele Songs wenig am Hut. Selbst einige Balladen versacken kompositorisch im Notennebel. Lediglich "Ever Changing Times" und "Someone's Else's Eyes" bringen ihr Goldkehlchen zur Geltung. Immerhin ist die Aufnahmequalität der CD herausragend. *mg*

Arista 261 724
44:39 Minuten / 10 Songs
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

MUSIKVIDEO



Technotronic: Move that body

Bum-bum-bum. Stampf-stampf-stampf. In einer Discothek mag's ab einer gewissen Lautstärke tanzbar sein, doch als Video verliert die belgische Designercrew "Technotronic" ihre Daseinsberechtigung. Die Einheitsbrei-Clips sind so synthetisch wie die Musik; die eine oder andere Nummer ("Pump up the Jam" oder "Get up") sieht man sich gerne noch einmal an, aber dann wird's definitiv öde. Vor drei Jahren war's ganz lustig, aber heute — pfft. *al*

SMV 49936-2
ca. 20 Minuten / 5 Tracks
POWER-WERTUNG:
für Fans

MUSIKVIDEO

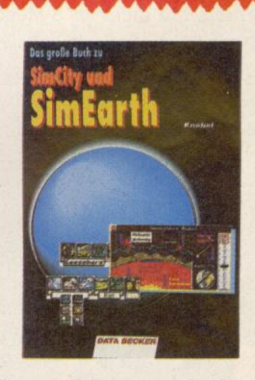


Meat Loaf: Hits out of Hell

Vor zehn Jahren hatte Meat Loaf seine Blütezeit. Die epischen Rocksongs, die ihm Jim Steinman auf den barocken Leib schrieb, gelten zum Teil schon als Klassiker. Ein Acht-Minuten-Knaller wie "Bat out of Hell" klingt auch heute noch saftig, doch die dazu kredenzte Bilderkost vermag nicht so recht zu begeistern. Die Musik ist gut, doch die Videos sind flau. Eine durchwachsene Videokompilation, die außer alten Fans keinen so recht begeistern wird. *hl*

SMV 49079
ca. 44 Minuten / 12 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

BUCH

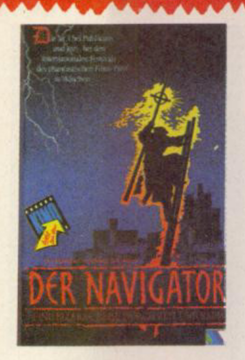


Sim City und Sim Earth

Was macht ein Diplomgeologe, wenn ihm langweilig wird? Er schnappt sich seine Lieblingsspiele, und schreibt über seine Erfahrungen ein Buch. Vieles hat man zwar schon in der Anleitung gelesen; wer aber mehr zu seinem Lieblingsspiel wissen will, bekommt auf knapp 300 Seiten eine Menge Stoff geboten. "Sim City" wird relativ kurz abgehandelt, "Sim Earth" dafür fast zu ausführlich. *al*

ISBN: 3-89001-384-2
Autor: Thomas Knebel
Verlag: Data Becker
Preis: 29,80
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

VIDEOFILM



Der Navigator

Wir schreiben das Jahr 1348 – Die schwarze Pest rafft den Großteil der Bevölkerung Europas dahin. Panisch versuchen sich die Menschen durch hastige Gebete und Opfergaben vor dem schwarzen Tod zu schützen. In einem kleinen, verschneiten Dorf in Cumberland wird der kleine Griffin von eigenartigen Visionen heimgesucht. In seinen Träumen sieht er sich mitsamt einigen Gefährten aus dem Dorf ein Kupferkreuz zu einer Kirche schleppen.

Als Connar, Griffins älterer Bruder, mit neuen Schreckensnachrichten aus der umliegenden Gegend zurückkommt, steht der Entschluß fest. Connar erzählte etwas von der größten Kirche der Christenheit, die gerade gebaut wird, und von Pilgern, die dort Opfergaben bringen. Connar, Griffin und drei andere machen sich auf den Weg. Griffin soll, dank der Träume, den Navigator spielen. Die fünf buddeln sich durch die Kupferminen Cumberlands. Der Plan: Sie wollen sich auf die andere Seite der Welt graben, um dort die Kirche zu finden. Dies scheint auch zu klappen, denn kaum sind die Kirchensucher wieder an der Erdoberfläche, hat sich dort einiges geändert. Lärm, Gestank und eine Unmenge von Lichtern haut die Reisegruppe aus dem Mittelalter schier um: "Dies muß die Stadt vom lieben Gott sein".

"Der Navigator" hat bei den Filmfestspielen in München und bei internationalen Festivals einige Preise eingeheimst — zu Recht. Gebannt sitzt der Zuschauer vor dem Bildschirm, ergötzt sich an düsteren Bildern, harrt der nächsten Überraschung und zittert mit Griffin, wenn dieser das Kupferkreuz auf die Kirchturmspitze schleppt. Zyniker könnten bestensfalls den Mangel an Logik beklagen, sich an zu dunklen Farben und streckenweise überzeichneten Charakteren mockieren — mir gefiel's. *mh*

Regie: **Vincent Ward**
Produzent: **John Maynard**
Drehbuch: **Vincent Ward**
Darsteller: **Bruce Lyons, Hamish McFarlane, Noel Appleby, Chris Haywood, Marshall Napier, Paul Livingstone**
Laufzeit: **ca. 90 Minuten**
FSK-Freigabe: **ab 16 Jahren**
Videoanbieter: **New Vision**
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

VIDEOFILM



Robin Hood

Der zielsichere Sozio-Waldschrat aus dem Sherwood-Forest hat Hochkonjunktur. Der grüngewandete Outlaw "Robin Hood" erlebt, dank "Wolftänzer" Kevin Costner, eine ungeahnte Rennaissance. Etwas untergegangen im Robin-Costner-Trubel ist der Film mit Patrick Bergin als Retter von Waisen.

Obwohl "Robin Hood — Ein Leben für Richard Löwenherz" hastig vor dem Start von "Robin Hood — Der König der Diebe" in die Kinos geschoben wurde, blieb der Erfolg aus. Die Produzenten sollten sich fragen, ob das mit daran gelegen haben könnte, daß der filmische Nährwert von "Ein Leben für Löwenherz" im unteren Drittel rangiert.

Alle Figuren der Legende tauchen wieder auf: Little John (David Morrissey), Bruder Tuck (Jeff Nuttall) und Maid Marian (Uma Thurman). Sogar Prinz John, gespielt von Edward Fox ("Der Schakal") hat einen kurzen Auftritt. Stellvertretend als normannischer Bösewicht wetzt der deutsche Kinoexport Jürgen Prochnow seinen Säbel.

Die schauspielerischen Leistungen der Mimen versacken im Laufe der rund 100 Zelluloidminuten im dichten Nebel Sherwoods. Patrick Bergin blickt mit dem Psychopathen-Blick aus "Der Feind in meinem Bett" in die Runde seiner Freunde, so daß es schwerfällt, in ihm einen Wohltäter zu entdecken. Uma Thurman als Maid Marian ist denkbar deplaziert — ihr gewaltigster Gefühlsausbruch erinnert eher an das Steingesicht Mr. Spocks; ein leichtes Zucken mit der Augenbraue ist das höchste an mimischer Leidenschaft. Einzig Prochnow und Joeren Krabbe (als Baron Daguerre) zeigen, daß sie sich etwas Mühe gegeben haben. Der einzige echte Gewinner bei diesem Film: der Wald, von dem leider viel zu wenig zu sehen war. *mh*

Regie: **John Irvin**
Produzent: **Sarah Radclyffe, Tim Bevan**
Drehbuch: **Mark Allen Smith, John McGrath**
Darsteller: **Patrick Bergin, Uma Thurman, Jürgen Prochnow, Edward Fox, Joeren Krabbe**
Laufzeit: **ca. 100 Minuten**
FSK-Freigabe: **ab 12 Jahren**
Videoanbieter: **Fox Video**
POWER-WERTUNG:
für Fans

COMIC



Valerian und Veronique 14: Lebende Waffen

Seit der umwälzenden Geschehnisse der letzten Bände haben die Agenten des Raumzeitservice, Valerian und Veronique, jeden Kontakt zur Hauptstadt der Zukunft, Galaxity, verloren. Möglicherweise wurde das Zeitgefüge so durcheinandergebracht, daß Galaxity niemals existieren wird. Alle Versuche, vom 20sten Jahrhundert in die Zukunft zu reisen, scheitern. Außerdem weist das angeschlagene Raumschiff inzwischen gravierende Fehlfunktionen auf. Geld tut Not, die Reparaturen am Fahrzeug sind teuer. Valerian sieht nur eine Möglichkeit, zu Geld zu kommen: Waffenverkauf.

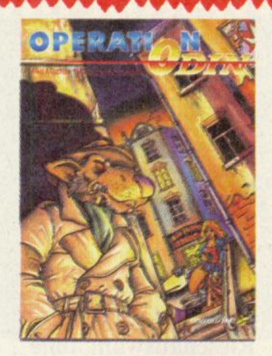
Auf dem bislang unerforschten Planeten Blopik wüten anarchistische Kriege. Ein Paradies für Waffenschieber. Doch auf den ersten Blick sieht die Artistentruppe, die mit Valerian und Veronique durch diese wüste Einöde zieht, harmlos aus. Unheimlich ist nur der verschweißte Koffer, den Valerian mit sich herumträgt und den er streng bewacht. Als der Krieger Rompf zum letzten Gefecht rüstet, hebt sich der Vorhang zu einem skurrilen Schauspiel, und die Geheimnisse werden endlich enträtselt.

Zwischen dem Erscheinen der einzelnen Bände der erfolgreichen Valerian und Veronique-Serie vergehen meist Jahre; langes Warten, das sich bislang immer gelohnt hat. So auch hier: Der Band überzeugt nicht nur durch seine grafische Gestaltung, sondern auch durch eine amüsante, niveauvolle und spannende Handlung. Außerdem wurde es Zeit, daß die Helden wieder einen Abstecher in die Tiefen des Weltraums machen konnten. Der Leser hatte sich bereits an die anspruchsvolle Umsetzung des Zeitgeschehens in dieser Serie gewöhnt, so daß das sicher brisante Thema etwas an Schärfe verliert.

Kein Meilenstein der Comic-Geschichte, aber ein weit aus der Masse der Science-fiction-Epen herausragendes Buch. *Eric Hegmann/al*

Texter/Zeichner: Mèziéres/Christin
Verlag: Carlsen ComicArt
Preis: 16,80 Mark
POWER-WERTUNG:
hervorragend

COMIC



Operation Odin

Berlin 1945: Der Traum vom dritten Reich ist ausgeträumt. Die deutschen Truppen sind auf dem Rückmarsch, die allierten Truppen rücken unaufhaltsam vor. In seinem Führerbunker wird Adolf Hitler von seinen Generälen und Ärzten gepeinigt. Um dem drohenden Ende zu entgehen, kündigt General Göring an, mit der bislang geheimen "Operation Odin" wenigstens den Goldschatz der Nazis in Sicherheit zu bringen. Mit dieser Mission beauftragt er Hauptmann Würger, der allerdings nicht im Traum daran denkt, das Gold mit Göring zu teilen.

Würger versteckt das Gold in einem Haus in Berlin. Alle Zeugen werden getötet. Bis auf Josef Matuscheck, Würgers Fahrer, der in letzter Sekunde entkommen kann.

Südamerika 1961: Würger hat sich vor den Allierten retten können und will sich endlich daran machen, den Schatz zu bergen. Doch just in diesem Augenblick baut die DDR die Mauer, das Gold liegt nun unantastbar im Osten.

München 1989: Matuscheck ist zum Trinker geworden. In Schnapslaune erzählt er wieder einmal denen, die es hören wollen, die Geschichte vom versteckten Nazi-Gold. Doch diesmal hat er aufmerksame Zuhörer. Dann plötzlich, am 9. November, fällt die Mauer. Und die Jagd um den verschollenen Schatz beginnt...

Den Newcomern Mike Maurus und Wolfgang Schneider aus München gelang mit Operation Odin ein grandioses Debut. Sicher ist es nicht jedermanns Sache, über einen winselnden Adolf Hitler mit Führer-Cognac-gefüllten Spritze im Hintern zu lachen, aber gerade die respektlose Behandlung des Themas eines so wichtigen und ernsten Themas macht das Buch zu einem Lesevergnügen besonderer Art.

Noch nie haben deutsche Zeichner so wenig verharmlosend und doch so komisch 45 Jahre deutsche Geschichte aufbereitet. *Eric Hegmann/al*

Texter/Zeichner: Maurus/Schneider
Verlag: Carlsen ComicArt
Preis: 14,80 Mark
POWER-WERTUNG:
hervorragend

COMIC



Light & Bold

Light ist eine junge Agentin, wunderschön, verführerisch, aber leider völlig gefühlskalt. In ihrem aufreizenden Körper steckt ein steinernes Herz. Light wird auf den smarten Stuart Lester angesetzt. Sie soll den verhaßten Polizisten vernichten. Zu Hilfe eilt der monströse Bold, ein Fleisch- und Muskelberg, der sich in die schöne Light verliebt hat, und dessen Gefühle die sonst so Unnahbare zu erwidern beginnt. Ein völlig verrückter Comic voller Leidenschaft. *Eric Hegmann/al*

Texter/Zeichner: Trillo/Bernet
Verlag: alpha Comic Verlag
Preis: 14,80 Mark
POWER-WERTUNG:
hervorragend

COMIC



Die Brüder Adamov

In Manhattan der 30er Jahre versuchen die ungleichen Brüder Morris und Max Adamov ihr Glück zu machen. Straßenkämpfe rivalisierender Gangs gehören zur Tagesordnung. Noch arbeiten die Brüder auf einer Seite, doch als eine schöne Frau ins Spiel kommt, werden aus liebenden Geschwistern verbitterte Feinde. Ein klassisches Drama in beeindruckenden Bildern erzählt von Loustal, einem der innovativsten Comic-Künstler unserer Zeit. *Eric Hegmann/al*

Texter/Zeichner: Loustal/Charyn
Verlag: Schreiber und Leser
Preis: 29,80 Mark
POWER-WERTUNG:
hervorragend

COMIC

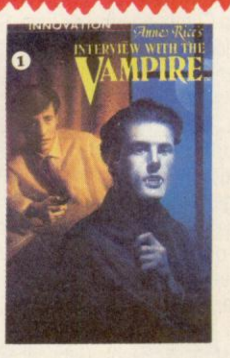


Wenn die Schlange singt

Nehor kehrt in sein Heimatdorf zurück. Dort erfährt er, daß seine Jugendliebe einen anderen heiraten wird; eine politische Entscheidung, um zwei verfeindete Familien zusammenzubringen. Bei der Hochzeit kommt es zu einer Katastrophe. Ein Comic mit fantastischen Bildern, aber einer leider völlig belanglosen Geschichte. Schade um das außergewöhnliche Talent des Zeichners, das mehr erwarten läßt. *Eric Hegmann/al*

Texter/Zeichner: Ibarolla/Juaristi/Onaindia
Verlag: Arboris Graphic Art
Preis: 29,80 Mark
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMIC

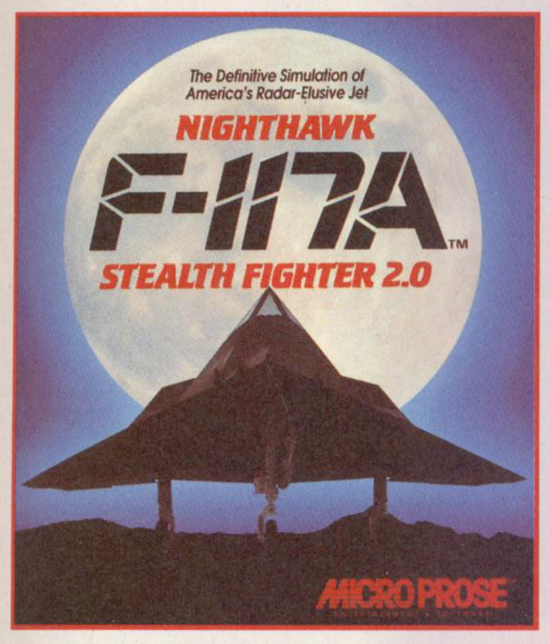


Interview with a Vampire

Mit ihren Vampir-Chroniken wurde die amerikanische Autorin Anne Rice berühmt. Nach der fulminanten Comic-Adaption "The Vampire Lestat" (in Deutsch "Fürst der Dunkelheit"; Goldmann) hat der US-Verlag Innovation mit "Interview with a Vampire" begonnen. In den Staaten ist das Bändchen bereits ein Kult-Comic. Da der Comic-Roman 300 Seiten umfaßt, wird es noch ein Weilchen dauern, bis es bei uns erscheint. *Eric Hegmann/al*

Texter/Zeichner: Wood/Phillips
Verlag: Innovation
Preis: ca. 5 Mark
POWER-WERTUNG:
hervorragend

F-117A Stealth Fighter 2.0









Die definitive Simulation des amerikanischen radarsicheren Jägers

Schon 1989 kam MicroProse mit seinem prämiierten F-19 Stealth Fighter heraus, noch bevor das Pentagon mit der Bestätigung herausrückte, daß ein solches Flugzeug überhaupt existierte. Die Simulation von MicroProse basierte auf gründlicher Forschungsarbeit "hinter den Kulissen" und einer wohldurchdachten Interpretation der wenigen Informationen, die an die Öffentlichkeit durchgesickert waren.

In den ersten Wochen des Jahres 1991 war es der F-117A Stealth Figher, der als erstes Flugzeug in die Radarzonen von Baghdad eindrang, um die inzwischen berühmte Operation Wüstensturm einzuleiten. Innerhalb von wenigen Tagen war die Überlegenheit in der Luft gesichert, und das Geheimnis um die Stealth-Technologie war gelüftet.

Dank der innovativen Graphikdarstellung in F117A erhalten Sie als Pilot eine sehr viel realistischere Cockpit-Ansicht, aber auch eine Replay-Option, mit der Sie die spannendsten Manöver immer wieder nachempfinden können. Spektakuläre Nachtgraphiken mit speziellen nächtlichen HUD-Anzeigen, Sprite-Explosionen und Rauchbomben steigern das visuelle Erlebnis in unbekannte Höhen. Bei Verwendung von VGA-Graphik kommen Sie außerdem in den Genuß von "graduellen" Horizonten, Land- und Meerlandschaften.

Unsere Piloten bewegen sich in neun Welten, von denen drei auch für ausgefuchste MicroProse-Piloten gänzliches Neuland sind: Kuba, Nordkorea und Kuwait. Und dazu weiter ausgebaute Versionen der Regionen aus F19 Stealth Fighter und F15 Strike Eagle II. Ja Sie werden sogar künftige Welten in Ihre Simulation laden können. Der nochmals verbesserte Mission-Generator wird auch den routiniertesten Computerpiloten vor ganz neue Herausforderungen stellen, weil hier modernste Routinen der künstlichen Intelligenz zum Einsatz kommen.





Die gezeigten IBM Bildschirmaufnahmen können gegenüber Ihren variieren.

F117A Stealth Fighter steht jetzt zum Einsteigen bereit – in allen guten Softwarehäusern für IBM PC-Kompatible. Unterstützt VGa, EGA, Tandy 16-Farben-Graphik und in punkto Sound: AdLib, Roland, Tandy und IBM.



MicroProse Ltd. Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8DA.



POWER PLAY zum Anfassen: Besucht Euren Lieblingsredakteur in Köln auf der Amigamesse.

Der Vergleich: Welcher Computer sollte auf Euren weihnachtlichen Wunschzettel?

Der Thronfolger: Nach Railroad Tycoon kommt von Sid Meier der Strategiespaß Civilization.

POWER PLAY

12

erscheint am

13. November 1991

Huch? Schon wieder durch? Macht nix: Nächsten Monat haben wir für Euch wieder eine fette Ausgabe fertig. Wir schwingen uns ans Telefon, erklimmen Tipsberge, lassen Joysticks qualmen und Tastaturen dampfen. Voraussichtliche Highlights der *POWER PLAY* 12: New World Computing arbeitet am Feinschliff zu **Might and Magic III**, die Bitmap Brothers sollten **Magic Pockets** fertig haben. Adventurefreaks werden fiebrig **Leisure Suit Larry 5** erwarten, Rollenspieler werden sich über **Dark Crypt** erhitzen. NES-Spieler dürfen sich auf Lucasfilms **Star Wars** freuen, Mega-Drive-Besitzer auf **Quak Shot** und endlich dabei: **Wing Commander 2**. Was drin ist, ist allerdings noch ein Vabanquespiel — Genaueres wißt Ihr nächsten Monat.



STORM
SALES CURVE
MUTTERTAG!
Heinrich Lenhardt, Power Play 11/91: „... Muttern schmachtet in der Kerkerzelle eines Turms vor sich hin, doch die schlagkräftigen Schwestern Tam und Rit lassen die geknebelte Erziehungsberechtigte schon nicht verkommen ... Mit Rodland ist die höchst akkurate Umsetzung eines witzigen Spielautomaten erschienen. Geschicklichkeits-Fans fühlen sich in den Plattform-Himmel versetzt. Rodland variiert geschickt bekannte Elemente dieses Genres mit Taktik und Action. Die Grafik ist vom Intro bis zu den Obergegnern im naiv-nettem Stil durchgestylt, beim Sound wird nicht mit solide gemischten Stereoeffekten gegeizt und eine speicherbare High-Score-Liste wurde auch nicht vergessen."
RODLAND
Bildschirmfotos / Amiga-Version
The Sales Curve Ltd,
50 Lombard Road,
London, SW11 3SU
Tel: 004471/5853308
Für Amiga, Atari St und
C64 Kassette und Diskette.
© 1991 The Sales Curve Ltd.
All rights reseved.
Jaleco coin op license.
C U
SCREEN STAR
ZZAP!
SIZZLERS
Im Vertrieb der United Software GmbH, Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2